

# دفترچه راهنمای فارسی تمدن ۴

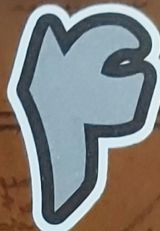
جمع آوری شده توسط علیرضا صادق حسنی

## SID MEIER'S CIVILIZATION IV

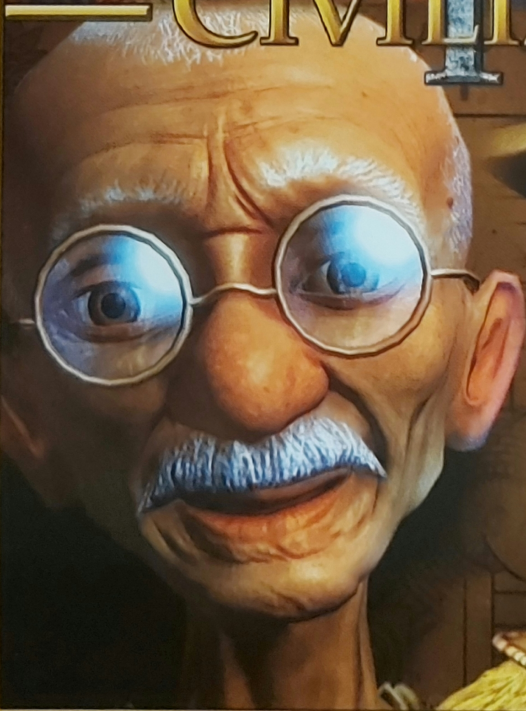


alirezash796@gmail.com

# تمدن



SID MEIER'S  
**CIVILIZATION IV**



گیمینگ

## فهرست مطالب

صفحه	
۳	مقدمه
۴	حیوانات و قبایل وحشی
۴	شهرها
۹	مرزها
۱۱	فهرست تولیدات شهری
۱۳	شبکه اتصال شهری
۱۴	قوانین حکومتی
۱۶	تجارت
۱۷	فرهنگ
۱۹	سیاست
۲۵	اکتشاف
۲۶	نقشه
۲۷	غذا
۲۸	عصرهای طلایی
۲۹	افراد بزرگ
۳۲	شادی
۳۵	سلامتی
۳۶	رهبران
۳۸	واچدها
۴۱	وامدهای هوایی
۴۳	مرکات
۴۵	پیشرفت وامدها
۴۷	موشکها
۴۹	تولیدات
۵۰	دین
۵۴	تحقیقات

۵۶		مقاومت
۵۷		منابع
۵۹		انقلاب
۵۹		متخصصین
۶۳		تکنولوژی
۶۶		زمین و پیشرفتها
	۶۷	پیشرفتها
۶۹		نقل و انتقالات
۷۱		عمل متحد
۷۲		پیروزی
۷۵		جنگ
	۷۶	مستگی از جنگ
	۷۷	امتیاز دفاع از شهر
	۷۹	سربازگیری
	۷۹	جاسوسها
۸۱		ثروت
	۸۲	هزینه‌ها
۸۶		عجایب
۸۸		نکات مهم
۹۶		کدهای قلب

## مقدمه :

بازی تمدن ۴ با گرافیک زیبای خود که توسط یک موتور سه بعدی قدرتمند پشتیبانی می‌شود و همچنین کیفیت عالی صدای بازی، یکی از بهترین بازیهای سبک خود برشمرده می‌شود.

این بازی استراتژیک، بر اساس دوره‌های چرخشی طراحی شده است. اگر به بازیهای استراتژیک علاقه داشته باشید مطمئناً با



چنین بازیهای مواجه شده‌اید. در این بازی شما با مسایل گوناگونی همچون جنگ، سیاست، تحقیقات، تولیدات، پیروزی و... مواجه خواهید شد.

شما در نقش رهبر یکی از ملتها (مثلاً کوروش برای تمدن پارس، گاندی برای تمدن هند و جولوس سزار برای تمدن

روم) به جنگ دیگر تمدنها و فتح جهان خواهید پرداخت. شما بازی را در عصر حجر



شروع می‌کنید و با ساختن اولین شهر خود توسط مهاجرین، رقابت با سایر تمدنها را برای ساختن یک جامعه پیشرفته آغاز می‌کنید.

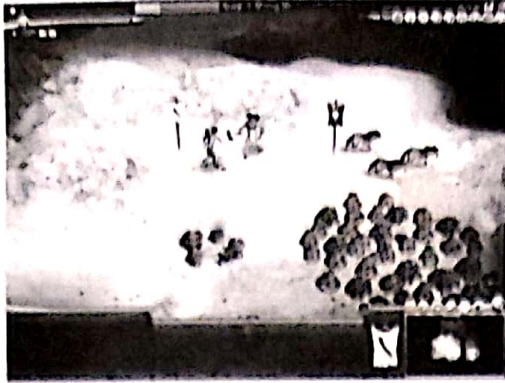
یکی از جالب‌ترین مسایلی که در بازی با آن مواجه می‌شوید، این است که هر تمدنی به زبان اصلی خودش صحبت می‌کند.

این بازی بسیار گسترده است و هر چه

بیشتر در آن دقت کنید نکات بیشتری را خواهید یافت. سازندگان این بازی در مورد تمدنهای موجود بسیار تحقیق کرده‌اند. بعنوان مثال در پیش زمینه تصویری که از کوروش در بازی وجود دارد، ساختمان حافظیه شیراز قرار گرفته است.

## حیوانات و قبایل وحشی:

در ابتدای بازی تمدن ۴، حیوانات درنده ممکن است در جاهای مختلفی از نقشه در



حال پرسه زدن باشند. این حیوانات به تمامی واحدهایی که با آن روبرو می‌شوند حمله می‌کنند. البته مهاجرین و کارگرها که وسیله دفاعی خاصی ندارند بیش از همه در معرض خطر قرار دارند. حیوانات نیز مانند سایر واحدها قابلیت از بین رفتن دارند. البته حیوانات نمی‌توانند وارد مناطقی شوند که داخل مرزهای بین

المللی هستند. هر چه زمین بیشتر تحت تسلط تمدنهای مختلف قرار می‌گیرد، حیوانات نیز به تدریج کمتر و کمتر می‌شوند.

قبایل وحشی می‌توانند به صورت واحدهای تکی و یا به صورت یک شهر باشند.

قبایل وحشی به صورت واحدهای تکی: این واحدها به صورت تصادفی در هر جایی از نقشه ممکن است حضور داشته باشند. آنها ممکن است با هر واحد یا هر شهری که روبرو می‌شوند بجنگند. قبایل وحشی در مناطقی که شامل مرزهای بین المللی باشند سازماندهی شده نیستند. البته می‌توانند پس از مدتی به این مناطق نیز وارد شوند. آنها از این جهت شبیه حیوانات هستند زیرا حیوانات نیز نمی‌توانستند وارد قلمرو یک تمدن شوند.

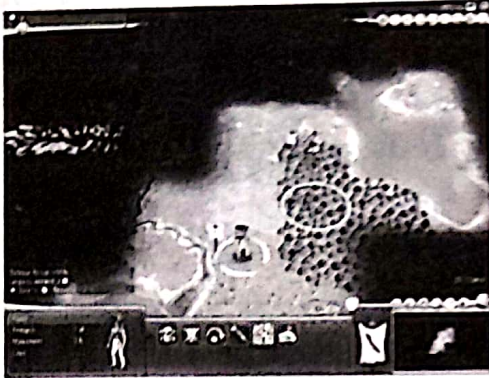
شهرهای مربوط به قبایل وحشی: گاه گاهی پیش می‌آید که قبایل وحشی تشکیل شهر نیز می‌دهند. این شهرها مانند سایر شهرهایی هستند که در بازی وجود دارند. قبایل وحشی می‌توانند برای شهرهای خود دیوار و نیز سایر استحکامات مربوطه را بسازند. می‌توانند شهرهای خود را پر از تجهیزات دفاعی کنند و حتی می‌توانند کارگر بسازند تا قلمرو اطراف شهرهای خود را ارتقاء دهند. شهرهای قبایل وحشی می‌توانند مانند سایر شهرهایی که در بازی وجود دارند مورد حمله قرار گرفته پس مغلوب و خراب شوند.

## شهرها:

شهرها برای موفقیت تمدن شما حیاتی هستند. آنها به شما اجازه ساخت واحدها، ساختمانها و عجایب را می‌دهند. همچنین به شما امکان دسترسی به تکنولوژی‌های جدید و تصاحب زمین را خواهند داد. شما در بازی تمدن ۴ وقت بسیاری را روی نگهداری و مدیریت شهرها صرف می‌کنید. شما نمی‌توانید بدون داشتن شهرهای قدرتمند که از لحاظ موقعیت مکانی در وضعیت خوبی باشند، برنده بازی باشید.

«سافتن شهرها: شهرها توسط افراد مهاجر ساخته می‌شوند. اگر فرد مهاجر شما در موقعیت مکانی مناسبی برای ساخت یک شهر باشد، علامت ساخت شهر در کنترل مربوط به مهاجر شما قرار می‌گیرد. تنها کافیست که روی این گزینه کلیک کنید تا مهاجر شما ناپدید شود و به جای آن یک شهر ظاهر گردد.»

«موقعیت مکانی شهرها: موفقیت یا شکست نهایی هر شهر وابستگی خیلی زیادی به موقعیت مکانی آن شهر دارد.»



تصمیم‌گیری در مورد بهترین موقعیت مکانی برای ساختن یک شهر بستگی به موارد مختلفی دارد. از جمله: میزان غذا، تولید، تجارت، مواد اولیه، شبکه حمل و نقل و ... بعنوان مثال همجواری با شهرهایی که متعلق به تمدن‌های دوست هستند خیلی بهتر از همسایگی با شهرهای دشمن است.

به طور کلی می‌توان گفت که شهرها برای گسترش مرزها و برای بهره‌گیری بهتر از منابع محلی ساخته می‌شوند. البته بعضی از شهرها هم براساس جغرافیای سیاسی و برای جلوگیری از گسترش سایر تمدن‌ها ساخته می‌شوند.

شهرها در یک سری از مناطق مثل فضایی که بین دو شهر دیگر واقع شده، مکان‌های غیر قابل عبور، مکان‌هایی که هیچ تولید طلا، غذا و سایر منابع دیگر را ندارند (مانند صحراها) و همچنین در قلمرو تمدن‌های دیگر ساخته نمی‌شوند.

«نکاتی برای پیدا کردن مکانی مناسب برای سافت شهرها: برای ساختن یک شهر در بهترین موقعیت مکانی به نکات زیر توجه کنید:

- بر روی منابع و یا حداقل در نزدیکی منابع ساخته شود.
- بر روی رودخانه‌ها یا حداقل در نزدیکی رودخانه‌ها باشد.
- در خطوط ساحلی واقع شده باشد مخصوصاً "در دهانه رودخانه‌ها یا در نزدیکی منابع آب.
- نزدیک انواع مختلف زمین باشد. مثلاً "در زمین‌های اطراف آن تپه و علفزار وجود داشته باشد.
- حدود ۴ الی ۵ ناحیه از شهرهای ساخته شده قبلی فاصله داشته باشد (رعایت این نکته باعث می‌شود که هر شهری در محدوده شعاعی خودش قرار بگیرد و روی هم افتادگی شهرها رخ ندهد).
- فاصله زیاد شهرها از یکدیگر (رعایت این مسئله در جلوگیری از گسترش سایر تمدن‌ها بی نهایت تاثیرگذار است).

◀ **تعمیرات شهرها:** شما می‌توانید شهرهای متعلق به قبایل وحشی و یا شهرهایی را که متعلق به تمدن‌های دشمن است تصاحب کنید. برای انجام این کار شما باید با نیروی نظامی خود وارد شهر مذکور شوید و بر واحدی که از شهر دفاع می‌کند غلبه کنید. وقتی که شما یک شهر جدید از دشمن را تصاحب می‌کنید دو گزینه روبه روی شما قرار می‌گیرد:

۱) **خراب کردن شهر**

۲) **استقرار یک حکومت جدید در آن شهر.**

اگر جمعیت شهر ۱ باشد یا این که آن شهر هیچ فرهنگی نداشته باشد شما به صورت خودکار آن شهر را خراب می‌کنید. اگر شما گزینه نابودی شهر را انتخاب کنید، شهر و هر آنچه که در آن قرار دارد نابود خواهد شد. اگر گزینه استقرار یک حکومت جدید را انتخاب کنید شهر را تصاحب می‌کنید. شهر فتح شده، تا چندین دوره پرخشی از خود مقاومت نشان می‌دهد و پس از آن به تمدن شما ملحق می‌شود.

◀ **دفاع از شهر:** شهرها با واحدهای نظامی که در آنها قرار دارند از خود دفاع می‌کنند. بعضی از واحدها (مانند کمانداران) دارای قدرت دفاعی خوبی هستند و گزینه‌ای مناسب برای دفاع از شهرها و قرار گرفتن در پادگان‌های داخل شهر می‌باشند.

علاوه بر واحدهای نظامی شما می‌توانید یک سری ساختمان بسازید که قدرت دفاعی شهر شما را بالا ببرد مانند دیوارها، قلعه‌ها و سنگرها. در پایان باید گفت که یک شهر با ارزش فرهنگی بالا به واحدهایی که از آن شهر دفاع می‌کنند، امتیاز دفاعی می‌دهد.

◀ **صفحه مربوط به شهر:** برای دسترسی به صفحه شهر بایستی در نقشه اصلی بر



روی آن شهر دابل کلیک کرد. همچنین می‌توانید با فشردن کلید Shift و کلیک بر روی شهر این کار را انجام دهید. صفحه شهر شامل تعدادی فاکتور اساسی و مهم است که شما را در مدیریت شهر یاری می‌کند و شناخت جزئیات آن به شما کمک می‌کند تا به پیروزی نزدیک شوید:

- **لیست واحدها:** لیست واحدها نشان دهنده تمامی واحدهایی است که داخل شهر شما هستند.



- نمایندگان تولیدات شهر: این نمایندگان به شما نشان می‌دهد که چه چیزی در حال حاضر داخل شهر شما ساخته می‌شود و تعداد دوره‌های چرخشی باقیمانده تا تکمیل آن واحد را نیز به شما نشان می‌دهد.
- فهرست سلامت شهر: این فهرست شامل تمامی واحدهای نظامی و ساختمان‌هایی می‌شود که می‌توان آنها را ساخت. شما می‌توانید واحدی را که شهر در حال ساخت آن است، عوض کنید و واحد دیگری را بجای آن بسازید. برای این کار کافیست که در لیست، بر روی آیتم مربوطه کلیک کنید. ساختمانهایی که اکنون آنها خاکستری است، ساختمانهایی هستند که قفل آنها باز شده است ولی در حال حاضر نمی‌توانید آنها را بسازید. نشانگر ماوس خود را بر روی آیکن این ساختمان بپرسید تا با اطلاعاتی که در اختیار شما قرار داده می‌شود بفهمید که چرا نمی‌توانید این ساختمان را بسازید.
- فهرست مدیریت شهر: شما با گزینه‌های داخل این فهرست می‌توانید سرعت تولیدات شهر خود را بالا ببرید (البته اگر سیاستهای حکومتی مخصوص به خود را داشته باشید) این فهرست به شما این امکان را می‌دهد تا بتوانید به تولید غذا، تولیدات، تجارت، تحقیقات، میزان تولید افراد بزرگ شهر سرعت ببخشید یا اینکه دولت را مجبور کنید تا از رشد جمعیت جلوگیری نماید.
- نمایندگان مربوط به فرهنگ: این صفحه به شما نشان می‌دهد که شهر شما از لحاظ امتیاز فرهنگی در چه سطحی قرار دارد. این نمایندگان همچنین میزان رتبه فرهنگی شما را بیان می‌کند. این رتبه‌ها شامل ضعیف، نوپا، در حال گسترش، پاک، نافذ و افسانه‌ای می‌شود.
- فهرست ساختمان‌های شهر: این فهرست به شما نشان می‌دهد که در شهر شما چه ساختمان‌هایی ساخته شده است. همچنین نشان می‌دهد که چه مقدار فرهنگ، طلا، تولیدات و سایر چیزهای با ارزش توسط ساختمان‌های شما ایجاد شده است. برای دیدن توانایی‌های خاصی که ساختمان‌های مختلف دارند بایستی با ماوس به روی آنها بروید و مطالب کمکی نوشته شده را مطالعه کنید.
- امتیاز دفاعی - فرهنگی شهر: نشان می‌دهد که واحدهای شما چه مقدار امتیاز دفاعی - فرهنگی از شهر کسب کرده‌اند.
- ملیت شهر: این نمایندگان تقسیم بندی ملیتی شهر را نشان می‌دهد تا چه مقدار از جمعیت شهر وابسته به ملیت شما هستند و چه درصدی به ملیت‌های دیگر وابستگی دارند. شهرهایی که ملیت‌های خارجی زیادی دارند بیشتر تمایل به شورش دارند و می‌خواهند به ملیت اصلی خود وابستگی پیدا کنند و در دسر بزرگتر وقتی نمایان می‌شود که شما با تمدنی که ملیت آنها به ملیت شهر شما

## اهل‌های بازی تمدن ۴

نزدیک است بجهنگید، زیرا بیزاری و نارضایتی از این جنگ باعث شورش مردم خواهد شد.

- هزینه تصمیمات و نگهداری شهر؛ میزان هزینه‌ای را نشان می‌دهد که تمدن شما بایستی برای نگهداری شهر متحمل شود.
- لیست مذاهب؛ به شما نشان می‌دهد که در شهر شما چه نوع مذاهبی وجود دارد و درصد جمعیتی را که به پرستش مشغول هستند نشان می‌دهد. دو خط دیگر نیز که در بالای نام شهر در نقشه اصلی قابل رویتند:
- خط مربوط به غذا؛ نشان می‌دهد که در حال حاضر تمدن شما چه مقدار غذا در انبار ذخیره کرده است و چه مقدار زمان تا رشد جمعیتی شما باقیمانده است.
- خط مربوط به تولیدات؛ نشان می‌دهد که در حال حاضر چه مقدار مواد اولیه در انبار شهر شما وجود دارد و چه مقدار زمان تا ساخته شدن واحد بعدی شهر شما باقی مانده است.



- نمایشگر نشان دهنده سلامتی و میزان شادی؛ نشان می‌دهد که شهر شما در حال حاضر در چه سطحی از سلامتی و شادی قرار گرفته است.
- لیست مربوط به درآمد بازرگانی؛ در این لیست نام هر شهری که شما به طور پیوسته با آن رابطه بازرگانی دارید نشان داده می‌شود. در ضمن میزان درآمدی که از این رابطه بازرگانی عاید شما می‌شود نیز نمایش داده می‌گردد.
- نمایشگر مربوط به متفحصین؛ نشان می‌دهد که چه تعداد از جمعیت شما متخصص می‌باشند.
- صفحه نشان دهنده منابع؛ نشان دهنده این است که شهر شما به چه نوع منابعی دسترسی پیدا کرده است که شامل منابع محلی، بین‌المللی و بازرگانی می‌شوند.
- نقشه شهر؛ در مرکز صفحه مربوط به شهر شما می‌توانید نقشه شهر را ببینید. این نقشه در قسمت مرکزی شهر شما را نشان می‌دهد و در اطراف شعاع شهر شما را نمایش می‌دهد. در این نقشه، مناطقی که در حال حاضر ساکنین شما در آنها کار می‌کنند نشان داده شده است. این نوع مناطق با دایره‌هایی که داخل آنها قرار گرفته‌اند از بقیه مناطق متمایز می‌شوند. اگر شما فرمان خاصی را صادر

نکنید یک شهر به صورت خودکار جمعیت خود را وادار به کارکردن داخل مناطق شهری می‌کند، این کار باعث می‌شود که منابع غذایی، مواد خام و تجارت شما به صورت بالانس شده در دسترس باشند. شما می‌توانید روند اجرایی شهر خود را با انتخاب یکی از گزینه‌های فهرست مدیریت شهر (که قبلاً توضیح داده شده) عوض کنید. با کلیک کردن بر روی یکی از مناطق اطراف شهر که با دایره مشخص شده است (یعنی کسی در حال کارکردن داخل آن ناحیه است) فردی که در آنجا مشغول بکار است فعالیت خود را متوقف می‌کند و در صفحه مربوط به متخصصین به عنوان یک شهرنشین ظاهر می‌شود. اگر یکی از شهرنشینان شما بیکار می‌باشد با کلیک کردن بر روی یکی از مناطقی که در شعاع شهر شما قرار دارد او را به کارکردن در آنجا مشغول کنید.

«**شعاع شهر:** همانگونه که توضیح داده شد شعاع شهر نشان دهنده ناحیه‌ای از اطراف شهر شماست که جمعیت شهر شما می‌تواند در آن محدوده مشغول به کار شود. به مجرد این که شهر شما ساخته می‌شود شعاع شهر شما نیز شکل می‌گیرد که این شعاع شامل منطقه مربوط به شهر و نیز ۹ منطقه قرار گرفته در اطراف شهر می‌شود. وقتی که فرهنگ شهر شما رشد می‌کند و آمادگی گسترش مرزها برای شهر شما فراهم می‌گردد، شعاع شهر شما نیز گسترده‌تر می‌شود.

• **مرزهای خارجی و شعاع شهر:** تمدن‌هایی که در اطراف شما هستند و همسایه شما محسوب می‌شود ممکن است مرزهای خود را در داخل مناطقی که به صورت عادی می‌توانستند قسمتی از شعاع شهر شما باشند نیز گسترش دهند. در این گونه مناطق که تحت کنترل تمدنهای خارجی هستند دیگر نمی‌توانید با کارگرهای خود در آنجا کار کنید. این مناطق دیگر جزء شعاع شهر شما نیستند.

«**ما روز تاج گذاری را دوست داریم (we love the king day):** شهرهایی که به

سایز جمعیتی ۸ رسیده‌اند و هیچ شهروند ناراضی نیز در آنها وجود ندارد و هیچ کمبود غذایی نیز در آنها دیده نمی‌شود می‌توانند وارد مرحله‌ای شوند که "ما روز تاجگذاری را دوست داریم" نامیده می‌شود. تاثیر ورود به این مرحله این است که شهر شما برای مدت یک دوره



چرخشی لازم نیست هزینه نگهداری شهر را پرداخت کند.

مرزها:

وقتی که شما در ابتدای بازی یک شهر را تاسیس می‌کنید مرزهای مربوطه تنها محدود به مناطق مجاور آن شهر می‌شوند. وقتی که ارزش فرهنگی شهر بالاتر می‌رود مرزهای

آن نیز وسیعتر و گسترده‌تر می‌شود و سرانجام مرزهای شما پس از گذشت زمان و رشد تمدنهای دیگر با مرزهای تمدنهای همسایه خود پیوند می‌خورند. مناطقی که داخل مرزهای مربوط به یک تمدن قرار دارند با رنگهای مختلفی نشان داده می‌شوند مثلاً "مناطق تحت پوشش قبایل وحشی با رنگ سیاه نشان داده شده است. اگر در طی بازی شک داشتید که یک منطقه تحت پوشش شما است یا یک تمدن دیگر کافی است که نشانگر ماوس را روی آن منطقه برده سپس به فهرستی که ظاهر می‌شود توجه کنید.

◀ **نتایج مربوط به مرزها:** چند نکته قابل توجه در رابطه با مرزها وجود دارد. شهرهای شما تنها از طریق مناطقی که تحت پوشش مرز شما قرار می‌گیرد امرار معاش می‌کنند و کارگرهای شما تنها مناطق داخل مرز خود را به خوبی ارتقاء می‌دهد. (به استثنای جاده‌های معمولی و راه آهن که هر جایی می‌توان آنها را ساخت). آن دسته از واحدهای شما که آسیب دیده‌اند در داخل مرزهای خودی سریعتر بهبود پیدا می‌کنند و در مناطق بی طرف (که مورد ادعای هیچ تمدنی قرار ندارد) با سرعت کمتر و در مرزهای مربوط به سایر تمدنها باز هم با سرعت کمتری سلامتی خود را باز می‌یابند. واحدهای مربوط به سایر تمدنها نمی‌توانند وارد منطقه تحت پوشش شما بشوند. مگر این که به شما اعلام جنگ نمایند در مورد شما نیز این مسئله صادق است. اقوام وحشی می‌توانند وارد قلمرو شما شوند ولی حیوانات نمی‌توانند.

◀ **بهبود مرزها:** وقتی که شما شهری در نزدیکی شهر مربوط به یک تمدن دیگر دارید این دو تمدن با یکدیگر در زمینه کنترل فرهنگی رقابت می‌کنند تا مناطقی را



که بین دو شهر قرار دارد تحت پوشش خود قرار دهند. به طور معمول اگر یک منطقه در فاصله برابر از دو شهر قرار بگیرد شهری که فرهنگ درخشان‌تری دارد آنجا را تحت کنترل خود قرار می‌دهد. این نکته بسیار مهم را نیز بایستی به خاطر داشته باشید که هر چه سریعتر فرهنگ شهر خود را بالا ببرید شهرهای مجاور و رقیب شما سخت‌تر

می‌توانند مناطق تحت کنترل شما را از چنگتان بیرون بیاورند. مشخص نیست که هر شهر چه تعداد منطقه را تحت کنترل خود قرار می‌دهد. اگر فرهنگ شهری بالاتر از فرهنگ شهر مجاور خود باشد ممکن است که مناطق بیشتری از محدوده‌های واقع

شده بین دو شهر را تحت کنترل خود در بیاورد و حتی ممکن است این پیشروی تا مناطق مجاور شهر رقیب نیز پیش برود.

از آنجایی که هر شهری تنها از طریق مناطق داخل مرز خود امرار معاش می‌کند با رشد مرزهای شهر مجاور به داخل سرزمینهای شما، شهر شما یا به گرسنگی دچار خواهد شد و یا حتی ممکن است که به خودی خود از تبعیت شما خارج و تابع تمدنهای دیگر شود. برای اطلاعات بیشتر در این زمینه به بخش فرهنگ مراجعه کنید.

« تصاحب شهرهای دشمن: وقتی که شما یکی از شهرهای دشمن را تصاحب می‌کنید شهر بایستی شروع به تولید فرهنگ کند تا بتواند مناطق تحت پوشش خود را گسترش دهد و این مسئله تنها پس از پایان ایستادگی و پایداری مردم آن شهر به وقوع می‌پیوندد. به این نکته باید توجه کرد که در صورت اشغال یک شهر مردم آن شهر با شما به مخالفت خواهند کرد. در ابتدای تصاحب یک شهر شما بر روی مناطق زیادی در اطراف آن شهر تسلط ندارید و برای گسترش قلمرو بایستی به تولید فرهنگ پردازید.

### فهرست تولیدات شهری:

وقتی که شهری تولید قبلی خود را کامل کرد و آماده برای ساختن یک محصول



جدید شد فهرست تولیدات شهری بر روی صفحه نمایش ظاهر می‌شود. این فهرست شامل تمام آن چیزهایی می‌شود که شهر توانایی ساخت آن را دارد و ممکن است شامل کارگرها، مهاجرها، واحدهای نظامی، ساختمانها، عجایب، طلا و... باشد. در بالای این فهرست دو گزینه وجود دارد که خود بازی آنها را به شما

پیشنهاد می‌کند. این گزینه‌ها با علامت "پیشنهاد شده" نشان داده می‌شوند. البته شما به هیچ وجه مجبور نیستید که یکی از این دو گزینه را انتخاب کنید. اگر شما شک دارید که چه چیزی را بسازید می‌توانید با های لایت کردن گزینه با ماوس اطلاعاتی در مورد آن گزینه کسب کنید. با کلیک کردن بر روی یکی از این گزینه‌ها عملیات ساخت آن واحد بلافاصله شروع می‌شود و زمانی که عملیات ساخت به پایان رسید به شما خبر داده خواهد شد.

« صفحه مربوط به نمای شهر: وقتی که شما در نقشه اصلی بر روی یک شهر دابل کلیک کنید صفحه مربوط به نمای آن شهر بر روی صفحه نمایش ظاهر می‌شود و فهرست تولیدات آن شهر در پایین صفحه پدیدار می‌گردد. برای آنکه یکی از گزینه‌های این فهرست را انتخاب کنید تا عملیات ساخت شروع شود کافیست بر

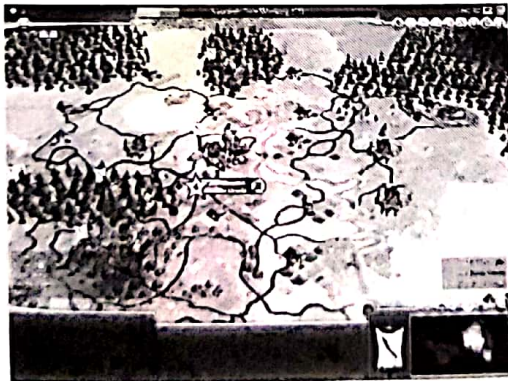
روی آن گزینه دابل کلیک کنید. با حرکت دادن نشانگر ماوس بر روی گزینه‌های دیگر می‌توانید اطلاعات اضافی در مورد آن گزینه‌ها کسب کنید.

◀ **سافتمانهایی که می‌توان سلافت:** در ابتدای بازی شما توانایی ساختن تمامی ساختمان‌ها را ندارید. توانایی ساخت شما بستگی به چند فاکتور متفاوت دارد:

- **نیازهای تکنیکی:** بعضی از ساختمان‌ها برای ساخته شدن نیاز به برخی نیازهای تکنیکی دارند. یعنی شما بایستی قبل از این که آن ساختمان خاص را بسازید به یک تکنولوژی مخصوص دست یافته باشید. بعنوان مثال شما تا زمانی که به تکنولوژی سفالگری دست پیدا نکرده‌اید، نمی‌توانید یک انبار غله را بسازید.
- **نیازهای مکانی:** برخی ساختمانها تنها در بعضی از شهرهایی که در موقعیت مکانی خاصی قرار دارند، ساخته می‌شوند. این گونه موارد کاملاً "مشخص هستند به عنوان مثال یک بندرگاه را تنها می‌توان در یک شهر بندری ساخت.
- **سلافت سافتمانهای پیش نیاز:** بعضی از ساختمان‌ها برای این که تکمیل شوند نیاز به یک سری ساختمانهای تکمیل شده قبلی دارند. مثلاً "یک شهر قبل از این که یک بانک داشته باشد بایستی فروشگاه داشته باشد.
- **نیازهای مذهبی:** بعضی از ساختمانها نیازهای مذهبی دارند. بعنوان مثال یک شهر تا زمانی که برای خود دینی ندارد، نمی‌تواند معبد داشته باشد.

◀ **زمان مورد نیاز برای سلافت:** زمان مورد نیاز برای ساخت وابسته به میزان تولیدات شهر و نیز ارزش تولیدی آن ساختمان دارد. مثلاً "اگر شهری با توان تولیدی ۲۰ شروع به ساخت یک بنا به ارزش تولیدی ۱۰۰ کند، ۵ دوره چرخشی طول می‌کشد تا عملیات ساخت به اتمام برسد.

فاکتورهای دیگری نیز هستند که زمان تولید را سرعت می‌بخشند. بعضی تمدن‌ها



بخاطر ساختن برخی از بناها به یک سری امتیازات دسترسی پیدا می‌کنند. همچنین دسترسی به یک سری از منابع مانند مس، سنگ معمولی، سنگ مرمر و... می‌تواند باعث سرعت بخشیدن به عملیات ساخت یک سری از بناها شود. بعنوان مثال اهرام در صورت دسترسی به منابع سنگ، سریعتر ساخته می‌شوند. بعلاوه بعضی از

سیاست‌های حکومتی بر روی سرعت ساخت تاثیر می‌گذارند.

شبکه های اتصال شهری

برای این که کارایی تمدن شما زیاد شود تمامی شهرهای شما بایستی با یک شبکه تجاری به یکدیگر متصل شوند. رهایت این نکته باعث می شود که شهرهای شما همگی از سود حاصل شده توسط منابع شما برخوردار شوند.

• (شهرهای پایه) (بازوهای شبکه های بین شهری)؛ شبکه های بین شهری انواع مختلفی دارند بعنوان مثال: جاده ها، راه آهن، رودخانه ها، مناطق ساحلی و مناطق اقیانوسی.

• (جاده ها) (راه آهن) شهرها می توانند از طریق جاده ها و راه آهن به یکدیگر متصل شوند. این نوع از راهای ارتباطی هم می توانند در مرزهای داخلی و هم مناطقی که بیطرف محسوب می شوند، ساخته شوند.

• (رودخانه ها) شهرهای اطراف یک رودخانه می توانند به یکدیگر متصل شوند. البته در این مورد نیز شبکه شما می تواند در مرزهای داخلی و مناطقی که بیطرف محسوب می شوند گسترش پیدا کند.

• (مناطق ساحلی) شهرهایی که در یک خط ساحلی هستند می توانند به یکدیگر متصل شوند. البته این موضوع زمانی انجام می شود که این شهرها داخل مرزهای داخلی و یا مناطق بیطرف باشند و در ضمن شما بایستی به تکنولوژی کشتیرانی دسترسی پیدا کرده باشید.

• (مناطق اقیانوسی) شهرهای قلمرو شما همواره می توانند از طریق مناطق اقیانوسی با یکدیگر ارتباط داشته باشند. اگر این مناطق داخل ناحیه های بیطرف واقع شده باشند و شما به تکنولوژی نجوم دسترسی پیدا کرده باشید می توانید بین شهرهای خود یک شبکه ارتباطی ایجاد کنید.

• شبکه های ترکیبی؛ شبکه شما ممکن است ترکیبی از راه های ارتباطی بالا باشد. مثلاً "شهر A با آبهای ساحلی به شهر B متصل شده است و شهر B از طریق جاده به شهر C متصل شده است و شهر C هم از طریق یک رودخانه به شهر D متصل است و به همین ترتیب.... در مثال بالا تمامی شهرها به یکدیگر وصل هستند.

• (منابع بین شهری) به منظور این که منابع به صورت چند گانه در دسترس شهرهای دیگر قرار بگیرد باید این شهرها از طریق جاده، راه آهن یا رودخانه به یکدیگر متصل باشند. در این صورت تمامی شهرهایی که در این شبکه قرار دارند با یکدیگر تبادل منابع می کنند.

• (تجارت اولیه) تمامی تجارت های منابع اولیه بایستی از طریق شهری که به عنوان پایتخت انتخاب شده است انجام بگیرد. اگر شما بخواهید که یکی از منابع

اولیه خود را در اختیار یک تمدن دیگر قرار بدهید آن منبع باید از طریق یک خط شبکه‌ای به پایتخت شما متصل شده باشد. اگر شما یک منبعی را از طریق تجارت با یک تمدن دیگر بدست آورید آن منبع به پایتخت شما منتقل می‌شود. تنها شهرهایی که به پایتخت شما متصل هستند، می‌توانند از منافع ناشی از منبع اولیه بهره‌مند شوند.

• اتصال به شبکه بین شهرهای شهری متصل شده‌اند با علامت عکس ۱ که در کنار نام شهر قرار می‌گیرد نشان داده می‌شود. اگر این علامت در کنار نام یکی از شهرهای شما قرار نگیرد این شهر از مزایای ناشی از اتصال شبکه‌ای برخوردار نمی‌باشد.

## قوانین حکومتی:

قوانین حکومتی در بازی تمدن ۴ نشان دهنده حالت‌های گوناگون رفتار حکومت است. آیا شما یک سلطان ظالم هستید یا یک پادشاه مهربان؟ شاید بخواهید یک حکمرانی باشید که از طریق انتخابات مردمی انتخاب شده باشد. آیا تمدن شما دارای مرزهای گشوده است یا گوشه‌گیری را بیشتر ترجیح می‌دهد؟ آیا دیوان سالاری در دستور کار شما قرار دارد یا محاکمه بر اساس زور و قدرت؟ اینگونه انتخابها در بازی تمدن ۴ همگی در اختیار شما قرار دارند.

◀ تاثیرات قوانین حکومتی: قوانین حکومتی که شما در طول بازی انتخاب



می‌کنید دارای تاثیرگذاری بسیار بالایی در روند بازی و مدیریت تمدن شما می‌باشد. بعضی از قوانین باعث افزایش میزان تولیدات شهرهای شما می‌شوند و بعضی دیگر باعث افزایش ثروت می‌گردند. برخی هم باعث می‌شوند که شما راحت‌تر بتوانید یک ارتش را ایجاد کنید و مدیریت آن را نیز آسان‌تر انجام

دهید یا ممکن است یک قانون باعث شود که شما بهتر بتوانید دین و آیین خود را به سایر ملتها منتقل کنید.

در طول بازی نمی‌توان گفت که چه قانونی از سایر قانونها بهتر است. هر کدام از آنها می‌تواند به صورت جداگانه در یک وضعیت خاص بهترین قانون محسوب شود.

◀ صفحه مربوط به قوانین حکومتی: شما می‌توانید برای دیدن قانون حکومتی جاری به صفحه مربوط به قوانین مراجعه کنید. در این صفحه می‌تواند سایر قوانین



را نیز مشاهده کنید. در ضمن می‌توانید در مورد قوانینی که هنوز امکان دسترسی آنها برای شما وجود ندارد اطلاعات جالبی کسب کنید.

« به دست آوردن قوانین حکومتی؛ در ابتدای بازی شما با قدیمی‌ترین قوانین حکومتی شروع بکار می‌کنید (حکومت استبدادی، قبيله گرایی و...) هر چه شما به پیشرفت‌های تکنولوژیکی جدیدتر دسترسی پیدا کنید قوانین جدیدتری را نیز پیدا خواهید کرد. مثلاً "اگر بخواهید به قانون گذاری بر پایه "میراث گرایی" دسترسی پیدا کنید بایستی به تکنولوژی "حکومت سلطنتی" دسترسی پیدا کرده باشید و با سیاست بر اساس "بازرگانی" نیاز به تکنولوژی "بانکی" دارد. در ضمن بایستی گفت که عجایب "اهرام" باعث می‌شود که به تمامی قوانین دولتی دسترسی پیدا کنید.

« دسته بندی قوانین حکومتی؛ ۵ دسته بندی گوناگون برای قوانین حکومتی وجود دارد که هر کدام از آنها باعث ایجاد سیمای متفاوت از تمدن شما می‌شود.

« هزینه مربوط به نگهداری؛ هر قانون حکومتی دارای یک هزینه نگهداری مربوط به خود می‌شود که شامل بدون هزینه، کم هزینه، هزینه متوسط و پرهزینه می‌شود. این هزینه‌ها نشان دهنده میزان مبلغی است که تمدن شما بایستی برای بکارگیری یک قانون خاص بپردازد. به طور کلی می‌توان گفت که موثرترین قانون دارای هزینه نگهداری بالایی نیز می‌شود. میزان طلایی که در هر دوره چرخشی شما بایستی بپردازید، بستگی به میزان وسعت تمدن شما دارد. هر چه تعداد شهرهای شما بیشتر باشد و جمعیت شما بالاتر باشد، مبلغ بیشتری را پرداخت خواهید کرد. اگر شما می‌خواهید که قانون حکومتی خود را تغییر دهید به صفحه مربوط به قوانین حکومتی مراجعه کنید.

با انتخاب گزینه "مبلغ نگهداری در هر دوره چرخشی" در این صفحه می‌توانید مبلغی را که برای قانون در حال حاضر خود پرداخت می‌کنید، ببینید. سپس بر روی قانونی که تصمیم دارید آن را انتخاب کرده کلیک کنید. سپس میزان هزینه ای که شما در هر دوره چرخشی بایستی پرداخت کنید، تغییر می‌کند تا بتوانید قانون جدید را در راس کار خود قرار دهید. در هنگام تغییر قوانین حکومتی به قوانین با مبلغ نگهداری بالا بایستی بسیار دقت کنید. این نوع قوانین بسیار قدرتمند و تاثیرگذار هستند اما در عین حال فشار بسیاری را بر روی خزانه حکومتی شما وارد می‌کنند. بعضی از قوانین ممکن است مورد توجه خاصی قرار بگیرند. زیرا هیچ مبلغی برای آنها لازم نیست پرداخت شود.

« تغییر قوانین حکومتی؛ وقتی که شما به یک قانون حکومتی جدید دسترسی پیدا می‌کنید، یک صفحه جدید باز می‌شود و از شما پرسیده می‌شود که آیا

می‌خواهید قانون خود را تغییر دهید یا نه؟ در سایر زمانها اگر بخواهید قانون خود را تغییر دهید، باید به صفحه مربوط به قوانین بروید. برای این کار بایستی بر روی آیکنی که در گوشه سمت راست و بالای صفحه نمایش شما قرار دارد، کلیک کنید. پس از نمایش صفحه مربوطه به روی قانون یا قانونهایی که می‌خواهید، انتخاب کنید کلیک کرده سپس بر روی گزینه "انقلاب" که در گوشه پایینی سمت راست صفحه نمایش قرار دارد کلیک کنید. شما ممکن است که یک سری هرج و مرج و بی قانونی را تجربه کنید. پس از آن که این دوره زمانی تمام شد، شما می‌توانید قوانین جدید خود را به اجرا دریاورید (اگر می‌خواهید که قوانین قبلی را تغییر ندهید و آنها را حفظ کنید، کافی است که بر روی گزینه "خروج" کلیک کنید).

تغییر قوانین می‌تواند برای شهرنشینان با وفای شما بسیار سنگین تمام شود. مخصوصاً هنگامی که شما به صورت ناگهانی قوانین چندگانه خود را تغییر دهید. تمدن شما در این وضعیت باید چندین دوره چرخشی را در حالت بی‌نظمی به سر ببرد. در این مدت هرج و مرج همه جا را فرا می‌گیرد و شهروندان شما از تولید مواد غذایی، جمع کردن پول برای خزانه و تولید مواد اولیه دست می‌کشند. در این وضعیت درآمد شما به صورت وحشتناکی کم خواهد شد.

واحدهای شما نیز دیگر به فرمانهای شما عمل نخواهند کرد. سرانجام پس از گذشت این دوره همه چیز به حالت عادی بر می‌گردد و شورشها تمام می‌شود. وقتی می‌خواهید قوانین خود را تغییر دهید به صفحه مربوط به قوانین مراجعه کنید و بر روی قوانین مورد نظر خود کلیک کنید. نشانگر "تعداد دوره چرخشی مربوط به انقلاب" به شما نشان می‌دهد که پس از انتخاب این قانون میزان هرج و مرج‌های ناشی از آشوب چه مقدار به طول می‌انجامد.

در ضمن بعضی از تمدنها در مقابل هرج و مرج از خود مقاومت نشان می‌دهند. این تمدنها می‌توانند بدون آن که هیچ شکستی را متحمل شوند، قوانین خود را تغییر دهند.

◀ مدت زمان تأخیر: قبل از آن که شما بتوانید یک انقلاب دیگر را که ناشی از تغییر قوانین است به ثمر برسانید بایستی یک مدت زمان تاخیر را تحمل کنید. شهروندان شما تنها از یک نوع سیستم قانون‌گذاری خاص می‌توانند به سیستم خاص دیگری تغییر وضعیت دهند.

## تجارت:

بازرگانی یکی از مسائل حیاتی هر تمدنی است و یک راهکار برای شماست تا بتوانید از پس هزینه‌های مربوط به شهرها و ساختمانها و مردم داخل آن بر بیایید. همچنین باعث می‌شود تا بتوانید ارتش خود را سر پا نگهدارید. با درآمدهای ناشی از

تجارت شما می‌توانید اجناس مختلف را از سایر تمدنها بخرید و حتی می‌توانید به تمدنهای دیگر رشوه بدهید و با مسایل مالی، آنها را طرفدار خود نگهدارید. برای نگاهی عمیق‌تر به این موضوع به بخش ثروت مراجعه کنید تا بتوانید به مسایل مالی در بازی تمدن ۴ تسلط بیشتری پیدا کنید.

◀ ایجاد درآمدهای تجاری: وقتی شهرنشینان شما شروع به کارکردن در زمینهای اطراف شهرهای شما می‌کنند در واقع تمدن شما آغاز به ایجاد درآمدهای تجاری کرده است. در نمای شهر، مناطقی که برای شما درآمد ایجاد می‌کنند با یک علامت سکه نشان داده می‌شوند.

◀ زمین: بعضی از زمینها ایجاد درآمد بیشتری نسبت به سایر زمینها می‌کنند. مناطقی که در آنها آب وجود دارد و یا در نزدیکی رودخانه‌ها هستند ایجاد درآمد بیشتری برای شما خواهند داشت.

◀ پیشرفتها: کارگرهای شما می‌توانند در زمینهای شما یکسری پیشرفت ایجاد کنند تا این زمینها درآمد بیشتری برای شما داشته باشند. یکی از بهترین روشها برای ایجاد این گونه پیشرفتها، ساختن یک خانه روستایی در زمین مربوطه است.

◀ منابع: بعضی از منابعی که از طریق مسیرهای مشخص به شهرهای شما متصل شده باشند باعث ایجاد درآمد تجاری می‌شوند. غالبترین این نمونه‌ها که بسیار با ارزش هم هستند شامل جواهرات، طلا و مواد خوشبو کننده می‌شوند.

◀ سافتمانها و عجایب: ساختن یک سری از ساختمانها و یا بعضی از عجایب باعث ایجاد درآمد تجاری بیشتری در آن شهر می‌شود.

◀ بازارگانی: شما می‌توانید از طریق گفتگو کردن با سایر تمدنها در مورد روابط بازارگانی (مخصوصاً "در حالی که مرزها باز باشند) درآمد تجاری خود را افزایش دهید.

◀ خرج کردن درآمدهای حاصله: شما می‌توانید درآمدهای بدست آمده خود را از طرق مختلفی خرج کنید. برای اطلاعات بیشتر در این زمینه به بخش ثروت مراجعه کنید.

## فرهنگ:

در بازی تمدن ۴ فرهنگ هر تمدنی بستگی دارد به میزان پیشرفت آن تمدن در مسایلی همچون سواد، هنرها و... تمدنهایی که دارای فرهنگ بالاتری هستند مورد احترام تمدنهای ضعیفتر قرار می‌گیرند و یا این که مورد حسد آنها واقع می‌شوند. تمدنهای قدرتمند به کمک روشهای خردمندانه سعی می‌کنند تا بر همسایگان خود چیره شوند. این مسئله اهمیت خاصی دارد. مخصوصاً "زمانی که دو تمدن تلاش می‌کنند تا بر مناطق خاص و محدودی تسلط پیدا کنند.

ایجاد فرهنگ: فرهنگ از طریق شهرها ایجاد می‌شود و هر شهری دارای درجه فرهنگی مخصوص به خود می‌باشد. یک شهر تازه تاسیس که در درجه اول بقاء و زنده ماندن برایش از هر چیز دیگری مهمتر است، فرهنگ بسیار کمی را ایجاد می‌کند. اما وقتی که شهر شما شروع به رشد می‌کند و ساختمانهایی را می‌سازد که مربوط به مسایل مذهبی، هنری و ادبی می‌شود، تولید فرهنگ این شهر نیز افزایش پیدا می‌کند. یک شهر می‌تواند از طریق ایجاد متخصصین و یا ایجاد افراد بزرگ، تولید فرهنگی خود را بالا ببرد.

کلید مربوط به فرهنگ: بهترین روش برای افزایش تولید فرهنگی در هر شهری



از طریق ایجاد عجایب در آن شهر کسب می‌شود. البته وقتی که شما به تکنولوژی "نمایشنامه" دسترسی پیدا کردید می‌توانید از طریق فشردن کلید فرهنگ، درصد مخصوصی از درآمد تجاری تمدن خود را به امر فرهنگ تخصیص دهید. این روش به شما اجازه می‌دهد تا در شهرهایی که هیچ ساختمان مخصوصی

در خود ندارند به تولید فرهنگ پردازید (البته این کار ممکن است برای شما هزینه بسیاری را ایجاد کند) و این کار علاوه بر این که باعث افزایش تولید فرهنگی شهر شما می‌شود، در شهر شما شادی نیز به وجود می‌آورد.

تولید فرهنگ: بعد از این که شما به تکنولوژی موسیقی دست یابید، می‌توانید تولیدات شهر خود را به ایجاد فرهنگ مختص کنید. از آن به بعد شهر شما دیگر هیچ چیزی را نمی‌سازد ولی به تولید فرهنگ می‌پردازد.

فرهنگ و دفاع از شهر: مردم از شهرهای مقدس و زیبا یا هر شهری که از لحاظ فرهنگی در سطح بالایی قرار داشته باشد، با قدرت بیشتری دفاع می‌کنند. برای نشان دادن این مسئله، شهرهایی که دارای فرهنگ بالاتری هستند، یک امتیاز دفاعی مخصوص می‌گیرند. این امتیاز با رشد فرهنگی شهر افزایش پیدا می‌کند.

فرهنگ و مرزها: ارزش فرهنگی هر شهری، اندازه قلمرو تحت پوشش آن شهر را تعیین می‌کنند. برای این که در مورد این موضوع بیار مهم اطلاعات بیشتری را کسب کنید می‌توانید به بخش مرزها مراجعه کنید.

تغییر فرهنگی شهرها: اگر یک شهر با تمدن بسیار بزرگ در همسایگی شهری قرار گیرد که از لحاظ سطح فرهنگی در درجه پایینی باشد، شهر قوی‌تر سعی می‌کند تا بر طرف ضعیفتر خود غلبه فرهنگی داشته باشد. این مسئله معمولاً باعث می‌شود

تا شهر قوی تر بر روی فضایی که بین دو شهر واقع شده تسلط پیدا کند و در بعضی مواقع ممکن است این فضا به تمام محیطی که در اطراف شهر ضعیف تر قرار دارد نیز گسترش پیدا کند. این مسئله ممکن است به گرسنگی منجر شود و یا حتی در بعضی از موارد اضطراری باعث شود که شهر ضعیف تر با ایجاد یک انقلاب از تمدن خود روی برگرداند و به تمدن شهر با فرهنگ قوی تر پیوندد.

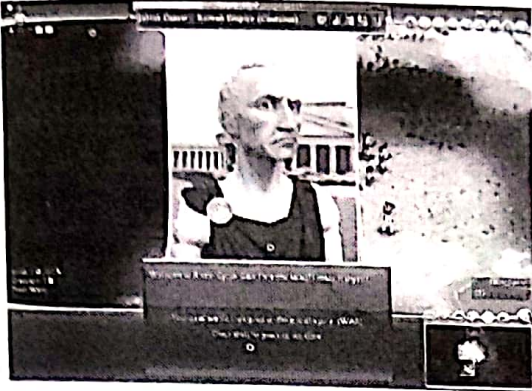
یک شهر باید دوبار انقلاب کند تا تحت کنترل تمدن قوی تر در بیاید. اولین باری که یک شهر انقلاب کند بطور خودکار تحت کنترل حاکم اولیه اش باز می گردد. در این هنگام است که حاکم این شهر باید نهایت تلاش خود را برای افزایش فرهنگ شهر انجام دهد تا مبادا انقلاب دومی روی دهد. اما اگر حاکم در این مسئله موفق نباشد و مجدداً "انقلابی رخ دهد این شهر از کنترل او خارج می گردد و به امپراطوری تمدن پیشرفته تر ملحق می شود. وقتی که شهری از تمدن دیگر به شما ملحق می شود و تحت کنترل شما در می آید به طور خودکار تمامی ساختمانهای شهر و عجایب بزرگی را که در آن شهر قرار دارد، بدست می آورید و این روشی بسیار خوب برای فتح شهرهای دیگر است و نسبت به حمله مستقیم توسط ارتش سودمندتر است (اگر چه ممکن است این روش نتواند میل به کشورگشایی شما را پاسخگو باشد) البته برای تغییر فرهنگی شهرها یک استثناء نیز وجود دارد. شهری که به صورت نظامی فتح شده است هرگز از طریق فرهنگی تحت کنترل حاکم اولیه خود در نمی آید و هر چقدر که حاکم اولیه از لحاظ فرهنگی به شهر شما فشار وارد کند نمی تواند به شهر شما مسلط شود (البته با توجه به انقلابهای پی در پی که داخل این گونه شهرها رخ می دهد این مسئله در کوتاه مدت نمی تواند به نفع شما باشد و تنها در بلند مدت است که خود را نشان می دهد).

« شهرهای قبایل و عشق: شهرهای مربوط به قبایل وحشی نیز مانند سایر شهرها دارای ارزشهای فرهنگی هستند. شما می توانید از طریق نفوذ فرهنگی بر این شهرها نیز تسلط پیدا کنید.

### سیاست:

هر چه بازی تمدن ۴ ادامه پیدا کند و واحدهای شما، سرزمینهای جدید اطراف را کشف نمایند شما می توانید رهبران سایر تمدنهای را ملاقات کنید. هر کدام از این رهبران ممکن است با یکدیگر متفاوت باشند. بعضی از آنها جنگ طلب و بعضی صلح جو هستند. بعضی از آنها دروغ گوهایی هستند که از پشت به شما خنجر می زنند. برخی هم راستگو و درستکار می باشند (که معمولاً اکثر آنها این گونه اند) باید شما یاد بگیرید که چگونه با این افراد صحبت کنید. با بعضی از آنها بایستی بی درنگ شروع به جنگ کرده، با بعضی هم باید به صورت منطقی صحبت کرد.

(اقلا " تا زمانی که نمی‌خواهید شروع به نابود کردن آنها کنید). شما از طریق سیاست



می‌توانید کارهای بسیاری را انجام دهید. می‌توانید به تجارت تکنولوژی‌های مختلف، منابع، نقشه‌ها، طلا و حتی شهرهای خود پردازید. می‌توانید پیمان دفاعی دو جانبه ای را ایجاد کنید، اعلام جنگ کرده، یا این که در مورد صلح گفتگو کنید. موفقیت شما در بازی تمدن ۴ بستگی بسیار زیادی به مهارت‌های

سیاسی شما دارد. این مهارتها بر روی رفتارهای جنگی و مدیریتی شما تاثیر بسیاری می‌گذارد.

◀ **رهبران:** هر رهبری دارای روش و طرز فکر مخصوص به خود است. همگی آنها تلاش می‌کنند تا به پیروزی برسند. بعضی از طریق نیروی نظامی، بعضی دیگر از طریق نیروهای تکنولوژیکی، بعضی هم از طریق غلبه فرهنگی. شما در طول بازی به مقاصد آنها پی خواهید برد. رهبرانی که علاقه زیادی به جنگ دارند معمولاً " چیزهایی را که ارزش نظامی داشته باشند معامله نمی‌کنند. رهبرانی که پیشرفت اطلاعاتی را مد نظر خود قرار داده‌اند همیشه در جستجوی تکنولوژیهای پیشرفته هستند و...

• **طرز نگرش (رهبران):** در طول بازی هر رهبری نسبت به شما یک طرز فکری پیدا می‌کند و این بستگی به موارد زیر دارد:

شما چه میزان برای آن تمدن تهدید ایجاد می‌کنید؟ آیا در گذشته با آنها جنگ کرده‌اید یا نه؟ آیا با دشمنان آنها متحد هستید؟ چه مقدار بر روی حرفهای شما می‌توانند حساب کنند؟ و قولهای شما چقدر به واقعیت نزدیک است؟ و... نگرش رهبران می‌تواند به ۵ صورت باشد: دوستانه، خوب، محتاط، تحریک شده و خشمگین. هر چه یک رهبر به شما علاقه بیشتری داشته باشد، تمایل بیشتری نیز برای تجارت کردن با شما دارد و شما بهترین نتیجه را می‌توانید از مذاکره کردن با او به دست بیاورید. البته شما می‌توانید با رهبران دشمن نیز گفتگو کنید. اما برای هر آنچه که از آنها بخواهید باید بهای سنگینی را پردازید.

◀ **ممانعت از صحبت کردن:** بعضی مواقع، برخی از رهبران بسیار خشمگین با شما به هیچ وجه صحبت نمی‌کنند. این مورد معمولاً " زمانی رخ می‌دهد که تمدنهای شما در حال جنگیدن با یکدیگر باشند. در دوره‌های چرخشی بعدی سعی کنید که دوباره با این رهبران صحبت کنید (زیرا ممکن است در دوره‌های بعد، رهبر مذکور

به اندازه کافی خونسرد شده باشد که بتوان با او صحبت کرد، مخصوصاً " زمانی که نیروی نظامی تمدن مذکور کمی افول کرده باشد).

شما می‌توانید صفحه مربوط به روابط سیاسی را از صفحه "سیاست" باز کنید یا می‌توانید با کلیک کردن بر روی نام رهبر مورد نظر در صفحه "امتیازات" که در صفحه اصلی قرار دارد این کار را انجام دهید. گهگاه ممکن است یک رهبر با شما مذاکره کند، به محض این که او شروع به روابط سیاسی با شما کند، صفحه سیاست باز می‌شود.

◀ گزینه‌های مربوط به (روابط سیاسی): وقتی که صفحه سیاست باز می‌شود، شما معمولاً "چند گزینه را برای انتخاب کردن پیش رو دارید.

- اعلان جنگ: با انتخاب این گزینه، شما روشی مودبانه را برای اعلان جنگ انتخاب کرده‌اید (روشی را در آن نزاکت رعایت نشده بدین صورت است که شما نیروهای خود را وارد قلمرو دشمن نمایید بدون آن که با آنها توافقنامه مرزهای باز را امضاء کرده باشید).

- پیشنهاد صلح: تنها زمانی که شما با تمدنی در حال جنگ باشید این گزینه ظاهر می‌شود.

- تجارت: از طریق این گزینه می‌توانید با سایر تمدن‌ها روابط تجاری داشته باشید. انتخاب این گزینه شما را به جدول مربوط به روابط تجاری هدایت می‌کنند.

- نمایش توافقات (جاری): بعضی از قراردادها بصورت سالیانه هستند و طی یک مدت زمان خاص به خودی خود ادامه پیدا می‌کنند. انتخاب این گزینه به شما این امکان را می‌دهد تا بتوانید هر گونه موافقتنامه ای را که با این رهبر داشته‌اید بر روی صفحه نمایش ببینید.

- خروج: با انتخاب این گزینه از صفحه روابط سیاسی خارج می‌شوید.

◀ دادن پیشنهادها (تجاری): در جدول مربوط به تجارت، تمامی کالاهایی را که می‌شود با آنها تجارت کرد در ستونی که در سمت راست صفحه قرار دارد نمایش داده شده‌اند. در مقابل کالاهای مربوط به رهبر تمدن مقابل در ستون سمت چپ صفحه قرار دارند.

برای این که یک پیشنهاد تجاری را به طرف مقابل خود بدهید بایستی بر روی یک یا چند گزینه در ستون مربوط به خود و نیز یک یا چند گزینه در ستون مربوط به رهبر مقابل کلیک کنید و سپس گزینه پیشنهاد را انتخاب کنید. اگر رهبر تمدن مقابل موافقت کند، معامله انجام شده است. در غیر این صورت شما می‌توانید از صفحه مربوط به روابط سیاسی خارج شوید و یا این که یک معامله جدید را پیشنهاد کنید.

اگر شما بر روی یکی از گزینه‌های ستون مربوط به رهبر مقابل کلیک کنید ولی هیچ گزینه ای از ستون خود را انتخاب نکنید، نشان دهنده این است که خواستار باج شده‌اید و از رهبر مقابل خواسته‌اید که چیزی را مجانا " در اختیار شما قرار دهد. البته او ممکن است پیشنهاد شما را رد کند و یا نظرش نسبت به شما عوض شود و دیدی بد به شما پیدا کند. اگر شما بر روی یکی از گزینه‌های ستون



مربوط به خود کلیک کنید ولی هیچ گزینه ای از ستون طرف مقابل را انتخاب نکنید، در واقع به رهبر مقابل به صورت مجانی پیشنهاد یک کالا را داده‌اید و این حرکتی است که برای نشان دادن حسن نیت شما نسبت به آن تمدن است. رهبران هیچگاه این پیشنهادهای شما را رد نخواهند کرد. این گونه هدایا باعث می‌شود تا طرز فکر رهبر مقابل نسبت به شما بهبود پیدا کند.

◀ **پاسخ دادن به پیشنهادهای:** وقتی یک رهبر به شما پیشنهادی را می‌دهد شما بایستی پیشنهاد او را قبول کنید یا این که آن را رد کنید. اگر قبول کنید، رابطه تجاری مذکور بلافاصله انجام می‌شود. اگر مخالفت کنید، رهبر مقابل شما ممکن است یک پیشنهاد معکوس به شما بدهد یا این که به گفتگوی سیاسی مذکور پایان دهد و یا ممکن است علیه شما اعلان جنگ کند.

◀ **نیازهای تکنیکی برای تجارت کردن:** برای تجارت بعضی از گزینه‌ها لازم است به برخی تکنولوژیهای مخصوص دست یافته باشید تا بتوانید آنها را تجارت کنید. در ابتدای بازی گزینه‌های قابل انتخاب شما بسیار محدود هستند برای این که یک تکنولوژی مورد توافق تجاری طرفین قرار بگیرد باید یکی از دو طرف به آن تکنولوژی دست یافته باشد ولی نیازی نیست که هر دو طرف به آن تکنولوژی رسیده باشند. بعنوان مثال اگر بخواهید که تکنولوژی "الفا" را با دیگران تجارت کنید بایستی خودتان یا شریک تجارستان به این تکنولوژی دست یافته باشد.

◀ **روشهای تجارت کردن:** دو روش مختلف برای تجارت کردن وجود دارد.  
(۱) تجارت فوری (۲) تجارت سالیانه

گزینه‌های فوری را تنها می‌توان با گزینه‌های فوری دیگر تجارت کرد و گزینه‌های سالیانه را نیز باید تنها با گزینه‌های سالیانه دیگر معامله کرد. شما همچنین می‌توانید به روش گروهی تجارت کنید. بعنوان مثال، یک تکنولوژی را با مقداری طلا و نیز یک نقشه کل دنیا معاوضه کنید. البته دقت کنید که همگی آنها گزینه‌های فوری



هستد. اما شما نمی‌توانید یک یا چند گزینه فوری را با یک یا چند گزینه سالیانه دیگر مورد معامله قرار دهید.

- گزینه‌های فوری: این‌ها گزینه‌هایی هستند که فوراً "می‌توان آنها را مورد معامله قرار داد. اینگونه معاملات نیازی به گذشت زمان ندارند. گزینه‌های فوری شامل مقداری طلای یکجا، نقشه‌ها، تکنولوژیها، صلحها، شهرها و... است.

- گزینه‌های سالیانه: این گزینه‌ها حداقل ۱۰ چرخش ادامه می‌یابد. البته ممکن است بیش از ۱۰ چرخش نیز ادامه پیدا کنند که بستگی به موافقت طرفین دارد. اما هیچ کدام از طرفین نمی‌توانند یک قرارداد سالیانه را قبل از تمام شدن ۱۰ چرخش لغو کنند، مگر آنکه بین طرفین جنگ درگیرد. گزینه‌های سالیانه شامل (منابع و طلا در هر چرخش) است.

گزینه‌هایی که نمی‌توان آن را مورد معامله قرارداد: معمولاً " شما در ستون مربوط به رهبر مقابل گزینه‌هایی را خواهید دید که با رنگ قرمز نشان داده شده‌اند. رنگ قرمز نشان دهنده آن است که رهبر مقابل نمی‌خواهد این گزینه‌ها را با شما تجارت کند. بنابراین به خود زحمت سوال کردن را ندهید.

گزینه‌هایی که می‌توان آنها را مورد معامله قرار داد:

- مجموعه طلای یکجا (فوری): مقدار قابل توجهی طلا مثلاً " یک طلا، ۱۵ طلا و...
- طلا در هر چرخش (سالیانه): مقدار مشخصی طلا در هر چرخش مثلاً " ۲ طلا در هر چرخش. این قرارداد حداقل ۱۰ چرخش به طول می‌انجامد. توجه کنید که در صورت موافقت شما در هر صورت موظف به پرداخت این مبلغ هستید حتی اگر خزانه شما خالی باشد و ... اگر خزانه شما خالی باشد خزانه دار شما به صورت خودکار واحدها و ساختمانهای لازم را منحل می‌کند تا تعهدات شما عملی شود.
- نقشه جهان (فوری): تمام منطقه‌هایی که توسط شریک شما کشف شده است بر روی نقشه اصلی شما قابل رویت می‌شود (برای اطلاعات بیشتر به قسمت مربوط به اکتشاف مراجعه کنید).

- مرزهای باز (سالیانه): واحدهای شما می‌توانند به صورت آزادانه در قلمرو شریک شما حرکت کنند. اگر شما علیه تمدنی که با آن پیمان مرزهای باز بسته‌اید اخلاق جنگ کنید، تمامی نیروهای شما که در قلمرو آنها قرار دارند اخراج می‌شوند و نیروهای آنها نیز از قلمرو شما خارج می‌شوند. مسیرهای تجاری شهرهای شما در داخل تمدنهایی که با آنها پیمان مرزهای باز بسته‌اید گسترش پیدا می‌کنند. از آنجایی که مسیرهای تجاری خارجی نسبت به مسیرهای داخلی سودمندتر هستند، ایجاد قرارداد مرزهای باز با سایر تمدنها به صورت قابل ملاحظه ای درآمدهای تجاری شهرهای شما را بالا خواهد برد. ساختمانها و قوانین حکومتی مختلف می‌توانند این درآمدها را بالاتر هم ببرند.

- پیمان دفاعی (سالیانه): اگر یکی از تمدنهایی که این پیمان را امضاء می‌کند مورد تهاجم تمدن سومی قرار گیرد، تمدن دیگر به صورت خودکار علیه حمله کننده اعلان جنگ می‌کند. این موافقت نامه در صورتی که یکی از امضاء کنندگان به دیگری حمله نظامی کند از اعتبار ساقط می‌شود.
- پیوستگی پایدار (فوری): در واقع می‌توان گفت که دو تمدن با یکدیگر ترکیب شده، تشکیل یک ملت واحد را می‌دهند که توسط دو حاکم مختلف اداره می‌شود. شما همچنان بر روی واحدها و شهرهای خود کنترل دارید اما در واقع همه چیز را با تمدن دیگر به اشتراک می‌گذارید. مثلاً "منابع، تکنولوژیها، نقشه‌ها و حتی پیروزی و شکستها، اگر یکی از آنها اعلان جنگ کند، دیگری نیز به طور خودکار این کار را انجام می‌دهد. اگر یکی از تمدنها یک معاهده را امضاء کند، دیگری نیز آن معاهده را قبول می‌کند.
- تکنولوژی (فوری): به آن تکنولوژی که شما مورد معامله قرار داده‌اید دست می‌یابید.
- منابع (سالیانه): اگر یک منبع را مورد معامله قرار دهید، تا زمانی که آن موافقت نامه ادامه دارد شما از تمامی منافع آن منبع بهره‌مند می‌شوید. معامله کننده دیگر از منافع آن منبع نمی‌تواند بهره‌مند شود، مگر آنکه از آن منبع نمونه دیگری نیز در دسترس داشته باشد (به عنوان مثال اگر تمدنی با شما آهن معامله کند، شما از آن به بعد می‌توانید هر واحد نظامی را که احتیاج به آهن دارد بسازید در حالی که طرف مقابل شما نمی‌تواند چنین واحدهایی را بسازد مگر آنکه یک منبع آهن دیگر داشته باشد).
- در فواست اعلان جنگ با تمدن دیگر (فوری): یک تمدن از تمدن دیگری می‌خواهد تا علیه تمدن سومی اعلان جنگ کند. البته معمولاً "رهبر مقابل شما برای انجام چنین کاری پول بسیار سنگینی را مطالبه می‌کند.
- شهرها (فوری): رقیب شما موافقت می‌کند تا یک یا چند شهر خود را به شما ببخشد. در این صورت اگر شما با تمدن مقابل پیمان مرزهای باز را امضاء کرده باشید تمامی واحدها در جای خود باقی می‌ماند و گرنه واحدهای داخل شهر به سمت قلمرو خود عقب نشینی می‌کند (بسیار کم پیش می‌آید که رهبری یکی از شهرهای خود را به دیگری ببخشد مگر آنکه تحت شرایط بسیار مشکلی قرار گرفته باشد).
- قبول کردن قوانین حکومتی (فوری): یک تمدن از شما می‌خواهد که قوانین حکومتی خود را تغییر دهید. هر رهبری به یک قانون حکومتی علاقه دارد. به عنوان مثال کاترین به قانون وراثتی علاقه خاصی دارد. اگر شما قوانین حکومتی

مورد علاقه دیگر رهبران را انتخاب کنید، آنها نسبت به شما علاقه بیشتری پیدا می‌کنند.

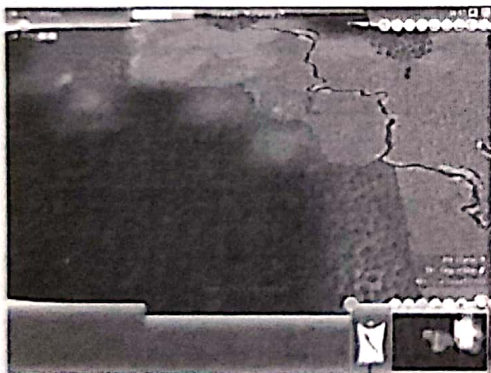
• **تغییرات مذهبی (فهری)؛** یک تمدن از تمدنهای دیگر می‌خواهد تا آیین ملی خود را تغییر بدهند و آیین تمدن مقابل را قبول کند. تفاوت‌های مذهبی بین تمدنها ایجاد فشار زیادی می‌کند. قبول مذهب یک تمدن دیگر، راهی بسیار عالی برای داشتن ارتباطی خوب با تمدن مقابل است.

• **اعلان صلح (موارد به فصوص)؛** صلح بین شما و حریفان جاری می‌شود. تمامی واحدها بلافاصله از قلمروهای یکدیگر خارج می‌شوند صلح برای حداقل ۱۰ چرخش به طول می‌انجامد. شما تنها در ازای طلا یا تکنولوژی می‌توانید صلح را بدست بیاورید.

• **اعلان آتش بس (موارد بفصوص)؛** صلح بین شما و دشمنان برقرار می‌شود و تمامی واحدها بلافاصله از قلمروهای یکدیگر خارج می‌شوند. هیچ محدودیت زمانی برای آتش بس وجود ندارد. این بدان معنی است که طرف مقابل شما بلافاصله می‌تواند مجدداً " علیه شما اعلان جنگ کند. با پیمان آتش بس هیچ چیز دیگری را نمی‌توان مورد معامله قرار داد.

## اکتشاف:

به طور کلی اکتشاف، یک مسئله بسیار مهم است. زیرا شما به کمک اکتشاف می‌توانید منابع جدید را کشف کنید و مکانهای جدیدی برای ساختن شهرهای خود پیدا کنید و همچنین روش خوبی برای یافتن سایر تمدنها است. شما می‌توانید با فرستادن واحدهای خود به نقاط مختلف و ناشناخته به اکتشاف در آن نقاط پردازید. در بازی تمدن ۴ به طور کلی سه نوع فضای متفاوت وجود دارد:



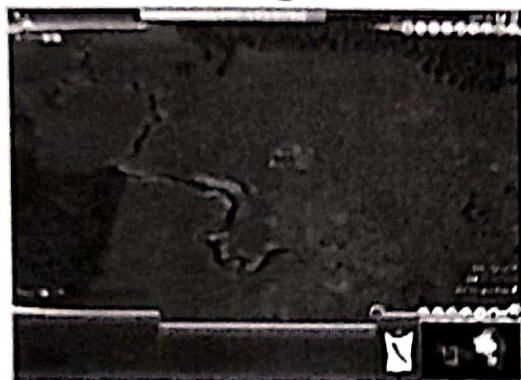
۱) مکانهای کشف نشده (۲) مکانهای قابل رویت (۳) مکانهای کشف شده

◀ **مکانهای کشف نشده:** فضاهای کشف نشده با رنگ سیاه نشان داده می‌شوند. شما نمی‌دانید که در این مناطق چه چیزهایی وجود دارد. مگر این که این مناطق را با یکی از واحدهای خود یا با هر چیز دیگری که ممکن باشد اشغال کنید.

◀ **مکانهای قابل رویت:** این مناطق با رنگ بسیار روشن نشان داده می‌شوند و شامل تمام فضاهایی می‌شود که واحدها و شهرهای شما بر روی آنها دید کامل دارند. فضاهایی که داخل مرزهای فرهنگی شما قرار دارند همیشه قابل رویت هستند.

واحدها و شهرهای شما همیشه می‌توانند فضایی را که اشغال می‌کنند و نیز محیطی را که مستقیماً در اطراف آن قرار دارد مشاهده کنند و این فضاها می‌توانند بر روی تپه‌ها واقع شده باشد یا داخل آب باشند. اگر شما نگاهی به نقشه بیندازید، می‌توانید تمام آنچه را که واحدها و شهرهای شما به آن مشرف هستند ببینید مثلاً "واحدهای دریگر، منابع قابل رویت، پیشرفتها، مرزهای فرهنگی و ..."

مکان‌های کشف شده نسبت به مکان‌های قابل رویت تیره‌تر هستند و از مناطق کشف نشده روشن‌تر می‌باشند. این فضاها شامل مکان‌هایی می‌شود که شما قبلاً آن‌ها را دیده‌اید ولی در حال حاضر هیچ یک از واحدها یا



شهرهای شما بر روی آن ناحیه دید ندارد. فضاها کشف شده به همان صورتی که شما آخرین بار آنها را دیده بودید بر روی نقشه نشان داده می‌شوند. شما نمی‌توانید هیچ گونه تغییراتی را که در این مناطق انجام می‌شود، ببینید (مثلاً) شهرهای جدید، پیشرفتهای صورت گرفته یا جاده‌ها و ... ) و تنها تغییراتی را

که آخرین بار مشاهده کرده بودید، می‌توانید بر روی نقشه ببینید. در ضمن شما نمی‌توانید هیچ گونه واحدی را که داخل این گونه فضاها قرار دارد ببینید.

#### نقشه:

در بازی تمدن ۴ سه نوع نقشه متفاوت وجود دارد. نقشه اصلی، نقشه کوچک و نقشه‌های بازی.

نقشه اصلی و نقشه کوچک دو وجه مشترک بازی‌های تمدن هستند. این دو نقشه رابطه مستقیمی با نقشه‌های بازی دارند.

- نقشه‌های بازی: نقشه‌های بازی در واقع نقشه بخش‌های مختلف دنیا هستند. شما می‌توانید این نقشه‌ها را از روستاییانی که رابطه دوستانه با شما دارند و یا از سایر تمدن‌ها بدست بیاورید.

- بدست آوردن نقشه‌ها توسط روستاییان: وقتی یکی از نیروهای شما وارد روستا می‌شود، روستاییان ممکن است نقشه منطقه محلی خود را به او بدهند. در این صورت نقشه اصلی شما این منطقه جدید را نمایش می‌دهد. این ناحیه جزو مناطق کشف شده محسوب می‌شود.

- نقشه‌های تجاری: تکنولوژی کاغذ به شما این اجازه را می‌دهد که با تمدن‌های دیگر خرید و فروش نقشه بکنید. وقتی که تمدنی به شما نقشه‌ای را بفروشد تمامی مناطقی که آن تمدن کشف کرده است بر روی نقشه اصلی شما

نمایش داده می‌شود. اگر شما به یک تمدن دیگر نقشه ای را بفروشید آن تمدن به نقشه تمامی نواحی کشف شده توسط شما دسترسی پیدا می‌کند.

◀ فرایند نقشه‌نگاری وقتی که شما نقشه ای را از یک تمدن دیگر می‌خرید (برای اطلاعات بیشتر به بخش سیاست مراجعه کنید)، تمامی سرزمین قابل رویت جدید برای شما به عنوان مناطق کشف شده محسوب می‌شود. این بدان معناست که شما می‌توانید این مناطق را به همان صورتی که شریک تجاری شما آخرین بار دیده بوده است، ملاحظه کنید ولی نمی‌توانید واحدهایی را که در آن مناطق حضور دارند، ببیند. اگر شریک تجاری شما بعد از آنکه به شما نقشه را فروخت، شروع به ساختن شهرها یا تجهیزات جدید بکند، شما نمی‌توانید این تغییرات را بر روی نقشه ببینید، مگر آنکه دوباره نقشه ای جدید را از شریک خود بخرید.

## غذا:

هر شهری برای زنده ماندن نیاز به غذا دارد. هر چه میزان غذایی که در دسترس است بیشتر باشد میزان رشد شهر شما نیز بیشتر می‌شود. می‌توان با کارکردن منابع انسانی هر شهر در محیط اطراف آنجا به غذا دسترسی پیدا کرد.

◀ میزان مصرف غذا: هر شهرنشین (هر اتباع جمعیتی به عنوان یک شهرنشین در نظر گرفته می‌شود) برای آنکه زنده بماند در هر چرخش دو غذا مصرف می‌کند.

• غذای اضافی: اگر میزان تولید غذای شهری از میزان مصرف غذا در آن شهر بیشتر باشد، این میزان اضافی غذا را ذخیره می‌کند. وقتی این میزان ذخیره غذایی به حد لازم رسید، ناگهان ناپدید می‌شود و به جای آن به جمعیت شهر شما یک واحد اضافه می‌شود. هر چه شهر شما بزرگتر شود میزان غذایی که لازم است ذخیره شود تا جمعیت شهر شما افزایش یابد نیز بیشتر می‌شود. شما می‌توانید با درست کردن یک انبار غله در شهر خود میزان نیاز به ذخیره مواد غذایی لازم برای رشد جمعیتی خود را به نصف کاهش دهید و از این طریق سرعت رشد جمعیتی شهر خود را بالا ببرید.

• کمبود غذا: اگر شهری میزان غذای مورد نیاز جمعیت خود را نتواند تامین کند، مجبور می‌شود که از ذخایر غذایی خودش استفاده کند. در صورتی که تمامی ذخایر غذایی نیز به اتمام برسد شهر به قحطی دچار می‌شود. این قحطی تا زمانی که شهر بتواند غذای مورد نیازش را تهیه کند ادامه پیدا می‌کند.

• سلامتی: میزان سلامتی هر شهری تاثیر به سزایی بر روی میزان تولید مواد غذایی آن شهر دارد. اگر شهری از لحاظ میزان سلامت افول یابد احتیاج به غذای بیشتری برای تغذیه شهروندان خود پیدا می‌کند.

◀ کار کردن با (وی زمین: هر نوع سرزمینی متناسب با نوعش، یک میزان مواد غذایی را تولید می‌کند و این مسئله بستگی به میزان منابعی دارد که در آن ناحیه قرار دارد. اغلب شما می‌توانید با یکی از کارگرهای خود در زمینها پیشرفت ایجاد کنید و با این کار میزان ماده غذایی تولیدی آن ناحیه را بیشتر کنید. به عنوان مثال، علفزارهایی را که در کنار منابع آبی تازه قرار دارند می‌توان به مزرعه تبدیل کرد و با آبیاری آنها میزان تولید مواد غذایی این مناطق را بالاتر برد.

◀ تأثیر ساختمان‌ها و عجایب: بعضی از ساختمانها و عجایب می‌توانند میزان تولید مواد غذایی شهرها را بیشتر کنند (به عنوان مثال فانوس دریایی باعث می‌شود که زمین‌های آبی، تولید مواد غذایی بیشتری داشته باشند).

◀ تأثیر قوانین حکومتی: قانون حکومتی "مالکیت ایالتی" باعث می‌شود تا بعضی از پیشرفتهای شما بتوانند تولید ماده غذایی بیشتری ایجاد کنند.

◀ تأثیر تکنولوژی: بعضی پیشرفتهای تکنولوژیکی باعث می‌شوند که کارگرهای شما بتوانند یک سری پیشرفت ایجاد کنند که از طریق آنها میزان تولید مواد غذایی زمینهای شما بیشتر شود. در ضمن شما می‌توانید از طریق یکسری پیشرفتهای تکنولوژیکی دیگر این افزایش تولید را بیشتر هم بکنید.

## عصرهای طلایی:

در طول دوره‌های زمانی خاص بعضی تمدن‌ها به نهایت قدرت و خلاقیت خود می‌رسند. مردم این تمدنها به طور فزاینده‌ای تبدیل به تولیدکنندگان بزرگ می‌شوند. دسترسی به پیشرفتهای تکنولوژیکی برای تمدن مذکور کاری ساده می‌شود و تمامی تمدن‌های دیگر به فرهنگ این تمدن حسادت می‌کنند. به عنوان مثال می‌توان از ایتالیا در دوره رنسانس یا انگلستان در قرن ۱۹ میلادی نام برد. در بازی تمدن ۴ به چنین دوره‌های زمانی، عصرطلایی گفته می‌شود.

◀ طریقه ورود به عصرطلایی :

• از طریق عجایب: هر تمدنی که بتواند عجیبه "تاج محل" را بسازد وارد عصرطلایی می‌شود.

• از طریق افراد بزرگ: هر تمدنی می‌تواند با ساختن ۲ یا چند فرد بزرگ وارد عصرطلایی شود. در این روش میزان قیمت به طور صعودی بالا می‌رود. اولین عصرطلایی در ازای تولید ۲ فرد بزرگ ایجاد می‌شود و دومین عصرطلایی در ازای ۳ فرد بزرگ و ....

◀ تأثیرات عصرهای طلایی: در طول یک عصرطلایی تمدن شما به صورت چشم گیری میزان تولیدات و تجارت خود را بالا می‌برد. عملیات زمانی مورد نیاز برای ساخت و ساز و نیز زمان انجام تحقیقات کوتاهتر می‌شود (در این حالت تمامی

فضاهای اطراف شهر شما که در آنها بازرگانی صورت می‌گیرد، یک واحد درآمد اضافه خواهند داشت و نیز هر فضایی که در آن تولید صورت می‌گرفت، یک واحد تولیدی اضافه پاداش می‌گیرد).

◀ مدت (زمان عملی) طلائی: هر عصر طلائی ۸ دوره چرخشی به طول می‌انجامد. اگر شما در طول زمانی که به یک عصر طلائی دست یافته‌اید به یک عصر طلائی دیگر نیز دست پیدا کنید، به تعداد ۸ چرخش به کل مدت زمان عصر طلائی شما افزوده می‌شود (بدین معنا که در کل شما ۱۶ چرخش را در عصر طلائی به سر خواهید برد).

◀ پایان عصر طلائی: به محض پایان یافتن عصر طلائی تمدن شما، تجارت و تولید به حالت عادی خودش بر می‌گردد.

## افراد بزرگ:

گذشت تاریخ نشان داده است که همواره مردان و زنانی وجود داشته‌اند که به صورتی همبین بر محیط اطراف خود تاثیر گذاشته‌اند مانند هنرمندان، دانشمندان، پیامبران و... کسانی که نبوغ آنها باعث می‌شد در راس مردم قرار بگیرند. در بازی تمدن ۴ به چنین اشخاصی افراد بزرگ گفته می‌شود. در طول بازی شما با ۵ نوع مختلف از افراد بزرگ روبه رو می‌شوید: پیامبران بزرگ، بازرگانان بزرگ، هنرمندان بزرگ، دانشمندان و مهندسان بزرگ که هر کدام از آنها یک توانایی مخصوص دارند.

◀ تولید افراد بزرگ: افراد بزرگ را می‌توان در شهرها ساخت. هر شهر مقداری امتیاز برای ساختن افراد بزرگ ایجاد می‌کند. وقتی که شهر شما به اندازه کافی امتیاز کسب کند، یک فرد بزرگ را تولید می‌کند. در طول بازی هر چه جلوتر بروید، میزان



امتیازات لازم برای ساخت افراد بزرگ بیشتر می‌شود. اولین فرد بزرگ نیاز به ۱۰۰ امتیاز مربوط به افراد بزرگ دارد. دومی ۲۰۰ و... (توجه کنید که تعداد امتیازات لازمه برای ساخت افراد بزرگ زمانیکه که در حالت‌های سریع یا رزمی بازی خود را شروع کرده باشید فرق دارد). اولین تمدنی که موفق شد به یک تکنولوژی مخصوص دسترسی یابد، یک فرد بزرگ را به صورت مجانی در پایتخت خود جایزه می‌گیرد. به عنوان مثال، اولین تمدنی که به تکنولوژی نمایش نامه دست یابد، یک هنرمند بزرگ جایزه خواهد گرفت.

◀ امتیازات لازم برای سافتن افراد بزرگ: هر شهری می‌تواند از چند روش مختلف استفاده کند تا با کسب امتیاز برای ساختن افراد بزرگ آماده شود.

- عجایب: شما با ساختن عجایب باعث می‌شوید که در هر چرخش یک مقدار مخصوص امتیاز برای ساخت افراد بزرگ ایجاد شود. بنابراین بعضی از عجایب می‌توانند امتیاز مربوط به افراد بزرگ را در آن شهر (حتی در کل تمدن) به طور قابل ملاحظه ای افزایش دهند (برای مثال به معبد خدای آتسا مراجعه کنید). عجایب نیز مانند متخصصین شانس شهر شما را برای ساختن یک فرد بزرگ بیشتر می‌کنند.

- متفحصین: متخصصین برای شهری که در آن قرار دارند ایجاد امتیاز تولیدی بیشتری می‌کند. علاوه بر این متخصصین برای ایجاد افراد بزرگ نیز تولید امتیاز می‌نمایند. به این نکته هم باید توجه کرد که نوع تخصصی که شما در شهر خود دارید، معین می‌کند که چه نوع فرد بزرگی تولید می‌شود. اگر تمامی متخصصین داخل شهر شما کیش باشند، در این صورت فرد بزرگی که در آن شهر ساخته خواهد شد یک پیامبر خواهد بود. اگر نیمی از متخصصین بازرگان باشند و نیم دیگر هنرمند، شما شانس برابر دارید که یک هنرمند بزرگ یا یک تاجر بزرگ تولید کنید. شما می‌توانید با حرکت نشانگر ماوس روی خط نشان دهنده امتیازات افراد بزرگ، درصد ساخته شدن هر نوع فرد بزرگ را ببینید.

- قوانین حکومتی: بعضی از قوانین حکومتی باعث افزایش روند تولید افراد بزرگ در شهرهای شما می‌شوند.

◀ خصوصیات عمومی افراد بزرگ: هر کدام از این افراد تواناییهای مخصوص خود را دارند. اما همگی آنها دارای یک سری خصوصیات ثابتی هستند که در زیر گفته شده است:

- می‌توانند تکنولوژیهای جدید را اختراع کنند: شما می‌توانید یک فرد بزرگ را برای کشف یک تکنولوژی مخصوص استفاده کنید. البته این تکنولوژی بایستی مربوط به زمینه کاری آن فرد بزرگ باشد (به عنوان مثال پیامبران معمولاً "تکنولوژیهای مذهبی را اختراع می‌کنند و...") به مجرد اینکه تمامی تکنولوژیهای نسبتاً "کم خرج و ارزان اختراع شدند ممکن است که فرد بزرگ شما نتواند به طور کامل یک تکنولوژی را اختراع کند ولی او با هنرمندی هر چه تمامتر باعث می‌شود تا زمان مورد نیاز برای دسترسی به آن تکنولوژی کاهش پیدا کند.

- عملهای طلایی: شما برای ورود به یک عصر طلایی نیاز به دو فرد بزرگ دارید. برای اطلاعات بیشتر به بخش مربوطه مراجعه کنید.



• هزینه نگهداری: برای نگهداری از افراد بزرگ در هر چرخش احتیاج به دو طلا است. اگر از این افراد بزرگ برای کارهای دیگر استفاده شود یا این که از شهر خارج شوند، این هزینه پایان می‌یابد.

• مملکت بلادن در کشورهای (ها) تمامی افراد بزرگ این توانایی را نیز دارند که در یک



شهر به عنوان یک فوق متخصص مقیم شوند. هنگامی که یک فرد بزرگ در شهری مقیم شود به آن شهر امتیازات مخصوص در هر چرخش تعلق می‌گیرد. به عنوان مثال، اگر یک پیامبر بزرگ در شهری حضور داشته باشد، در هر چرخش ۲ تولید و ۵ طلا به آن شهر اضافه می‌کند.

• توانایی‌های مشخصه هر فرد بزرگ علاوه بر توانایی‌های عمومی، دارای یک سری توانایی مخصوص به خود نیز می‌باشد.

• هلامدان (بزرگ) یک هنرمند بزرگ می‌تواند کارهای بزرگ هنری را در هر شهری که حضور دارد انجام دهد و این باعث می‌شود که بلافاصله امتیاز فرهنگی آن شهر بالا برود (این امتیاز بین ۲۰۰۰ تا ۶۰۰۰ متغیر است و بستگی به سرعت بازی دارد) این مسئله زمانی بسیار مفید واقع می‌شود که شهر شما از طریق یکی از همسایگانان تهدید فرهنگی می‌شود (یا زمانی که شما می‌خواهید به یکی از شهرهای تمدن‌های اطراف حمله فرهنگی کنید) افراد بزرگ هم چنین می‌توانند به طور دائم در یک شهر مقیم شوند تا برای آن شهر تولیدات فرهنگی بزرگی را به صورت پیوسته انجام دهند و همچنین باعث ایجاد اندکی ترقی در تحقیقاتی که در آن شهر صورت می‌گیرد، شوند.

• مهندسان (بزرگ) مهندسان بزرگ می‌توانند تولیدات یک شهر را وسعت بخشند و به طور بسیار چشم‌گیری سرعت تولید هر آنچه را که شهر در حال ساختن آن است افزایش دهند. اغلب عجایب سطح پایین که در بازی وجود دارند در صورتی که در شهر مهندسان بزرگ وجود داشته باشند در یک دوره چرخشی ساخته می‌شوند و عملیات ساخت انواع عجایب سطح بالا نیز به طور بسیار خارق‌العاده سرعت بخشیده می‌شود. هم چنین می‌توان مهندسان بزرگ را در یک شهر به طور دائم مقیم کنید و آنها را مشغول به ساختن تولیدات بزرگ نمایید. همچنین این افراد می‌توانند باعث ایجاد اندکی ترقی در تحقیقات شهر خود شوند.

• بازرگانان (بزرگ) یک بازرگان بزرگ می‌تواند به ماموریت‌های بازرگانی برود و در هر ماموریت بازرگانی مقداری مشخص طلا عاید شما کند. برای این که ماموریت

بازرگانی را به انجام برسانید در ابتدا باید بازرگان خود را به یک شهر ثروتمند و قدرتمند بفرستید و این شهر هر چه از شهرهای شما دورتر باشد، بهتر است. وقتی که بازرگان شما به شهر مورد نظر رسید شما می‌توانید ماموریت را شروع کنید. به این نکته توجه نمایید که ماموریت‌های بازرگانی فقط و فقط در شهرهای خارجی قابل اجرا هستند. میزان سودی که عاید شما می‌شود با گذشت زمان بیشتر خواهد بود و شهر مورد نظر هر چه ثروتمندتر باشد مقدار بیشتری طلا عاید شما می‌شود. بازرگانان بزرگ هم چنین می‌توانند به طور دائم در یک شهر مقیم شوند و برای آن شهر به صورت پیوسته بازرگانی انجام دهند و باعث ایجاد اندکی ترقی در تولیدات غذایی آن شهر شوند.

- پیامبران بزرگ: پیامبران بزرگ می‌توانند معابد بزرگ را ایجاد کنند. البته پیامبران بزرگ تنها در شهرهایی که در آنها حداقل یک دین وجود داشته باشد، می‌توانند معابد مذهبی ایجاد کنند. تنها راه ساختن یک معبد بزرگ استفاده از یک پیامبر بزرگ است. پیامبران بزرگ هم چنین می‌توانند به طور دائم در یک شهر مقیم شوند.

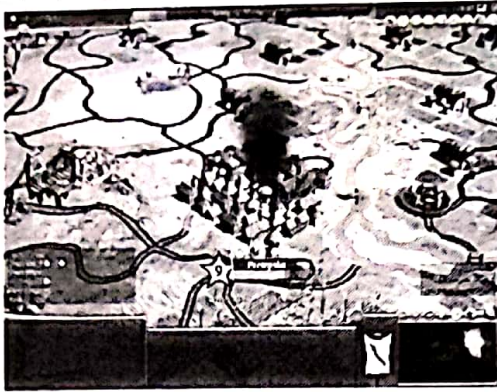
- دانشمندان بزرگ: دانشمندان بزرگ می‌توانند به ساختن آکادمی مشغول شوند. یک آکادمی، تحقیقات علمی یک شهر را از لحاظ رشد به میزان فرهنگ آن شهر می‌رساند. دانشمندان بزرگ همچنین می‌توانند به طور دائم در یک شهر مقیم شوند و برای آن شهر تحقیقات بزرگی را به صورت پیوسته انجام دهند و باعث ایجاد اندکی ترقی در تولیدات آن شهر شوند.

## شادی:

اگر رهبری که شما انتخاب کرده‌اید جزء دیکتاتورترین رهبرها هم باشد برای آنکه بتواند در بازی تمدن ۴ موفق شود بایستی اندکی هم که شده به شادی مردم تمدن خود اهمیت دهد. یک شهرنشین شاداب می‌تواند تولیدات بیشتری را برای شما انجام دهد و در مقابل یک شهروند ناراحت سربار شهر خود است. این بدین معناست که این شهروند هیچ گونه تولیدی انجام نمی‌دهد ولی به همان اندازه که دیگران ماده غذایی مصرف می‌کنند، او نیز غذا به مصرف می‌رساند.

تأثیرات عدم شادی در یک شهر: هر شهرنشینی که در یک شهر مقیم شده باشد کاری برای انجام دادن دارد. بعضی از آنها مشغول به کارکردن در زمین‌های اطراف شهر هستند و بعضی از آنها ممکن است متخصص باشند که به انجام کارهای گوناگون بحرانی و مهم در شهر می‌پردازند. وقتی که شهرنشینی شاداب نباشد از انجام کار سر باز می‌زند و بنابراین یکی از کارگرهای شهر کاهش پیدا می‌کند. یک فردی که از مسئولیت خود سر باز زده است همچنان در هر دوره چرخشی ۲ غذا

مصرف می کند و شهری که تعداد افراد ناراحت آن زیاد باشد دارای تولیدات پایین،



بازرگانی کم، و نیز روند کند تولید افراد بزرگ خواهد بود و حتی ممکن است شهر به قحطی دچار شود. یکی از روشهای بسیار خوب بعد از این که شما به حالت ناراحت نرسد (به علت رشد جمعیتی بالای آن شهر) این است که از افراد متخصص و یا فرمان "جلوگیری از رشد" جمعیت استفاده

کنید تا میزان جمعیت شهر را ثابت نگه دارید. این روند را تا زمانی که مردم آن شهر به حالت عادی برگردند ادامه دهید. با گذشت زمان میزان شادی مردم بالاتر می رود و شما می توانید به روند رشد جمعیتی خود ادامه بدهید.

«مسائل تأثیرگذار بر (وی میزان شادی): موارد مختلفی ممکن است که باعث از بین رفتن شادی در شهر شما شود. دو نمونه بارز از این موارد رشد جمعیتی بالا و جنگ هستند که باعث ایجاد یک یا چند "صورت ناراحت" می شود (برای اطلاعات بیشتر به قسمت شهرها مراجعه کنید). هم چنین چندین مورد وجود دارد که باعث ایجاد شادی در شهرها می شود. دو نمونه بارز این موارد مذهب و دسترسی به منابع خاص است. هر یک از این موارد باعث ایجاد یک یا چند "صورت شاد" می شود. برای تعیین کردن میزان شادی یک شهر تعداد صورتهای شاد را با تعداد صورتهای ناراحت مقایسه کنید. اگر شهری دارای تعداد صورتهای شاد بیشتری نسبت به تعداد صورتهای ناراحت باشد تمام شهرنشینان داخل آن شهر شاد هستند. اگر تعداد صورتهای ناراحت از صورتهای شاد بیشتر باشد در این صورت چند تن از شهروندان شما ناراحت خواهند بود. بنابراین اگر شهری ۵ صورت شاد داشته باشد و ۷ صورت ناراحت در این صورت ۲ تن از شهروندان از انجام دادن کار ممانعت می ورزند. اگر شهری دارای حداقل یک شهروند ناراضی باشد شما در نقشه اصلی در کنار نام شهر، یک صورت ناراحت را مشاهده خواهید کرد.

«مسئله‌ای که باعث ایجاد ناراحتی در شهر می‌شوند:

- رشد جمعیتی بالا: اگر رشد جمعیتی شهر شما افزایش پیدا کند، تعداد افراد ناراحت شما نیز بیشتر می شوند.

- بیابانی از جنگ: هر چه یک جنگ ادامه پیدا کند تعداد شهروندان بیشتری از این موضوع اظهار ناراحتی می کنند. این مسئله مخصوصاً "زمانی بیشتر می شود که شما با تمدنی دیگر جنگیده باشید و یکی از شهرهای آن تمدن را تحت تسلط خود در آورده باشید.

## ۱) اهمای بازی تمدن ۴

- عقب ماندگی فرهنگی: افراد یک شهر در صورتی که توسط یک شهر خارجی تحت فشار فرهنگی در آمده باشند از خود احساس نارضایتی بروز می دهند.
  - شهرهای دفاع نشده: شهروندان در صورتی که در شهرشان هیچ نیروی نظامی خاص وجود نداشته باشد احساس نارضایتی می کنند. این مهم نیست که در آن شهر چه نوع نیروی نظامی وجود داشته باشد ولی حداقل وجود یک واحد نظامی در هر شهر الزامی است.
  - به بردگی گرفتن مردم و فرافرواندن به خدمت سربازی: اگر مردم را به بردگی بگیرد و از آنها بیگاری بکشید آنها احساس نارضایتی خواهند نمود. همچنین آنها دوست ندارند که آنها را مجبور کنید به خدمت سربازی در یک نیروی نظامی بروند.
  - آزادی: شهرنشینان شما در صورتی که سایر تمدنها به آزادی دست یافته باشند و شما هنوز به آن مرحله نرسیده باشید احساس نارضایتی می کنند. هر چه تعداد تمدنهایی که به آزادی دست یافته اند بیشتر باشد تعداد افراد ناراحت شما نیز بیشتر می شود.
- ◀ **مسائلی که باعث ایجاد شادی در شهر می شوند:** تعداد زیادی عوامل وجود دارند که ما در اینجا چند نمونه از آنها را ذکر می کنیم:
- منابع: دسترسی به بعضی از منابع باعث ایجاد شادی در شهر شما می شود. خز و طلا دو نمونه از این منابع هستند.
  - ساقتمانها: معابد، سالن های بزرگ و تئاترها چند نمونه از ساختمانهای اولیه ای هستند که باعث ایجاد شادی در شهرهای شما می گردند. ساخت زندان باعث می شوند که میزان نارضایتی مردم به خاطر خستگی از جنگ، کاهش پیدا کند.
  - عجایب: در صورتیکه "آمفی تئاتر" در یک شهر ساخته شود، تمامی ناراحتی هایی که در آن شهر وجود دارد از بین می رود. "rock-n-roll" باعث ایجاد یک درجه شادی می شود.
  - قوانین حکومتی: قانون حکومتی بر "پایه پلیس" باعث از بین رفتن نارضایتی های ناشی از جنگ می شود و همچنین قانون حکومتی "گفتار آزاد" نیز باعث ایجاد شادی در میان مردم می شود (در صورتی که با "برجهای مخابراتی" تامین شود).
  - کلید مربوط به فرهنگ: بعد از این که به تکنولوژی "نمایش نامه" دسترسی پیدا کردید، شما می توانید در صدی از درآمدهای تجاری تمدنتان را به فرهنگ مختص کنید. این کار باعث افزایش شادی و فرهنگ شهرهای شما می شود.

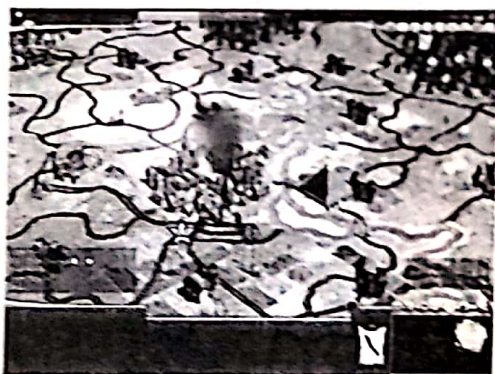
بعضی از ساختمانهای مخصوص مثل تاترها و سالن‌های بزرگ باعث می‌شوند که تاثیر مثبتی که کلید فرهنگ بر روی شادی شهر شما می‌گذارد، بیشتر نیز شود.

- موارد دیگر: در طول بازی هر چه جلوتر بروید موارد بیشتری را خواهید یافت که باعث افزایش یا کاهش میزان شادی شهر شما خواهند شد.

## سلامتی:

میزان سلامتی یک شهر بر مقدار تولید مواد غذایی آن شهر تاثیر می‌گذارد و بنابراین بر روی میزان رشد جمعیتی شهر نیز تاثیر می‌گذارد. یک شهر سالم بیشتر و سریعتر رشد می‌کند و شهری که سلامتی در آن از بین رفته باشد، احساس انزادگی خواهد نمود.

◀ مواردی که بر روی سلامتی یک شهر تاثیر می‌گذارد: موارد زیادی هستند که بر روی سلامتی شهر تاثیر می‌گذارند. مانند: میزان زمینی که در اطراف شهرها قرار دارند و دسترسی به منابع آبی و سایر منابع دیگر، میزان جمعیت شهرها، ساختمانها و



عجایب شهر و قوانین حکومتی که تمدن مد نظر خود قرار داده است. مواردی که باعث افزایش میزان سلامتی شهر می‌شوند، تولید یک یا چند امتیاز سلامتی مثبت می‌کنند. این امتیازهای سلامتی توسط صلیبهای قرمز رنگی که در دایره‌های سفید رنگ قرار دارند نشان داده می‌شوند. در نقطه مقابل مواردی

هستند که ایجاد امتیاز منفی سلامتی می‌کنند. این امتیازها توسط صورتهای سبز رنگ مریض احوال نمایش داده می‌شوند. میزان جمعیت یک شهر می‌تواند عامل اصلی امتیازهای منفی سلامتی باشد. هر چه یک شهر بزرگتر شود به امتیازهای سلامتی مثبت بیشتری نیاز دارد تا بتواند آلودگی ناشی از زیادی جمعیت را خنثی کند. بعضی از ساختمانها مخصوصاً "آنهايي که مورد استفاده صنعتی دارند باعث ایجاد آلودگی در شهر می‌شوند و نهایتاً" در صورتی که شما از مواد اتمی با تاثیر منفی علیه همسایگان خود استفاده کنید تعداد افراد زنده مانده محدودی که باقی می‌ماند دارای مریضی‌های فوق العاده وحشتناکی می‌شوند.

◀ تاثیرات ناشی از بیماری: هر شهری به ازای هر امتیاز سلامتی منفی، یک غذا را از دست می‌دهد. به بیان دیگر اگر شهری ۲ امتیاز سلامتی مثبت داشته باشد و ۴ امتیاز منفی در این صورت آن شهر در هر دوره چرخشی ۲ غذا را از دست خواهد

داد. این مسئله باعث کند شدن روند رشد جمعیتی شهر می‌شود و در حالت بدتر ممکن است به گرسنگی شهر منجر شود.

◀ از بین بردن ساریج مریضی در یک شهر: شما برای این که میزان سلامتی شهر خود را ارتقاء دهید باید چندین کار را به انجام برسانید.

- مستقر کردن یک شهر در کنار یک (ودخانه: شهری که در مجاورت یا در نزدیکی یک منبع آب تازه قرار گرفته باشد امتیازات سلامتی مثبت را از فضاهای نزدیک به آب که شهروندان در آنها در حال کارند کسب می‌کند. برای این که متوجه شوید در یک ناحیه منبع آب تازه وجود دارد یا نه کافی است با نشانگر ماوس به روی آن منطقه بروید.

- ارتقاء دادن منابع غذایی: منابع غذایی متفاوت مانند آهوی کوهی، موز، خرچنگ در صورتی که به وسیله کارگرهای شما ارتقاء داده شوند باعث ایجاد سلامتی‌های مثبت می‌گردند. در صورتی که منابع ارتقاء یافته توسط شبکه‌های تجاری، جاده ای، رودخانه ای و اقیانوسی به سایر شهرها متصل شده باشند تمامی شهرهای شما امتیاز سلامتی مثبت بدست می‌آورند به این نکته توجه کنید که شما هیچ گاه نمی‌توانید بیشتر از یک امتیاز مثبت از یک منبع بدست آورید.

- تحقیقات در مورد تکنولوژی‌های مربوط به سلامتی: در مورد تکنولوژی‌هایی تحقیق کنید که به کمک آنها بتوانید ساختمانهایی را که به سلامتی مردم کمک می‌کنند بسازید. به عنوان مثال شما هم به تکنولوژی "ریاضیات" و هم به تکنولوژی "ساخت بنا" احتیاج دارید تا بتوانید یک قنات را بسازید. در اواخر بازی شما به یک سری از تکنولوژی‌ها دست پیدا می‌کنید که به تمامی شهرهای شما امتیاز مثبت سلامتی می‌دهد.

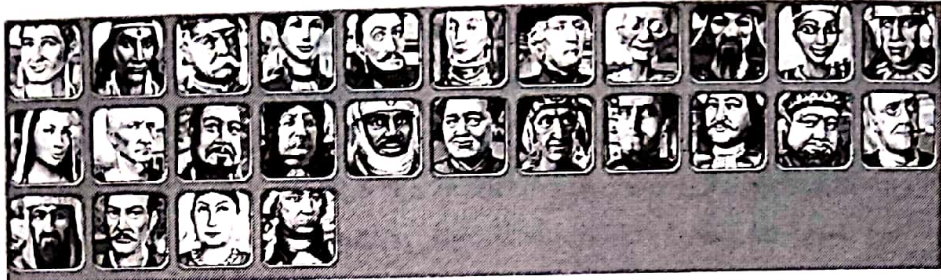
- ساختن شهرها در نزدیکی جنگل: اگر در شعاع شهرها جنگلی وجود داشته باشد امتیاز مخصوص سلامتی به آنان تعلق می‌گیرد. از بین بردن این جنگل‌ها باعث کاهش سلامتی این شهرها می‌شود.

- تغییر قوانین حکومتی: بعضی از قوانین حکومتی باعث می‌شوند که امتیاز مخصوص سلامتی به شهر شما داده شود. به عنوان مثال از "زیست‌گرایی" می‌توان نام برد.

## رهبران:

در این بازی هر تمدنی دارای یک یا دو رهبر است. در ابتدای بازی شما می‌توانید تمدنی را که می‌خواهید کنترل آن را بدست بگیرید، انتخاب کنید. اگر تمدن مورد نظر شما دارای دو رهبر باشد شما بایستی یکی از آنها را انتخاب کنید. تمدنهایی که توسط کامپیوتر کنترل می‌شوند نیز دارای یک رهبر هستند.

شفصیت مربوطه به (هبران: زمانی که شما یک رهبر را انتخاب می کنید در واقع تصمیم می گیرید که رهبر شما با دنیای اطراف خود چه نوع رفتاری را خواهد داشت.



آیا رهبر شما راستگو است یا فردی حيله گر است؟ آیا تمایل به ایجاد رابطه با سایر تمدنها را دارد یا این که فردی شکاک می باشد؟ آیا فرد متجاوز است یا صلح جو؟ همگی این مسائل بستگی به شما دارد. زمانی که رهبری به وسیله کامپیوتر کنترل شود کامپیوتر برایش یک رفتار خاصی را تعریف می کند. اغلب مواقع رهبر شما همانگونه که در سوابق تاریخی بوده است، عمل می کند. به عنوان مثال گاندی معمولاً " راستگو و صلح طلب است. البته ممکن است در دوره های زمانی متفاوت به رهبری جنگ طلب و فردی که از پشت به شما خنجر می زند تبدیل شود. پس به این نکته بسیار دقت کنید.

◀ سیاست (هبران: رفتاری که رهبر هر تمدن با شما خواهد داشت بستگی دارد به شخصیت او و برداشتی که وی از موقعیتهای جاری بازی دارد. در ضمن رهبران دارای حافظه های قوی هستند اگر شما با آنها منصفانه رفتار کنید این نکته را مد نظر خود قرار می دهند و اگر به آنها خیانت کنید این موضوع را به خوبی در خاطر خود می سپارند. برای اطلاعات بیشتر در مورد این مسئله به بخش سیاست مراجعه کنید.

◀ (فتار) (هبران: در بازی تمدن ۴ هر رهبری دارای یک سری خصوصیات ویژه است و این نوع ویژگی هاست که معین می کند رهبر مذکور چه نوع تمدنی را می تواند به خوبی اداره کند. هر رهبر دو نمونه از ویژگیهای زیر را شامل می شود:

- متجاوز: باعث می شود تا شما به ارتقاء جنگی I برای نیروهای جنگی و تفنگدار خود دسترسی پیدا کنید.
- فلاق: هر شهر شما در هر دوره چرخشی ۲ امتیاز مثبت فرهنگی بدست خواهد آورد.
- توسعه: باعث می شود که هر شهر شما ۲ امتیاز سلامتی مثبت بدست بیاورد.

- متمایل به توسعه مالی: هر منطقه ای که در آن ۲ یا چند امتیاز بازرگانی کسب می‌شود، یک امتیاز اضافه دیگر نیز به دست می‌آورد.
  - صنعتگر: باعث می‌شود تا عملیات ساخت عجایب شما به میزان ۵۰٪ افزایش پیدا کند.
  - سازمان یافته: باعث می‌شود تا هزینه‌های حکومتی مربوط به نگهداری به میزان ۵۰٪ بیشتر شود.
  - فلسفه گرا: میزان تولد افراد بزرگ شما ۱۰۰٪ افزایش می‌یابد.
  - متمایل به معنویت: باعث می‌شود تا تغییرات حکومتی در تمدن شما منجر به ایجاد آشوب نشود.
- بعضی از خصوصیات رهبران باعث می‌شوند تا سرعت ساخت بعضی از ساختمانها به میزان ۲ برابر افزایش یابد. به عنوان مثال رهبرانی که فلسفه گرا هستند، دانشگاهها را با سرعت ۲ برابر می‌سازند.

## واحدها:

در بازی تمدن ۴ عبارت واحدها تشکیل شده‌اند از هر چیزی است که می‌تواند بر روی نقشه حرکت کند. واحدهای مختلفی در بازی وجود دارد که واحدهای نظامی، واحدهای کاری، مبلغان مذهبی و افراد بزرگ از این نمونه هستند. هر کدام از اینها دارای خصوصیات مخصوصی هستند، اما تعدادی خصوصیات عمومی نیز دارند که به اختصار در زیر آورده شده است.





◀ موارد مربوط به واحدها: واحدها دارای دو مورد خاص می‌باشند. سرعت حرکت و قدرت جنگیدن.

- سرعت حرکت: سرعت حرکت یک واحد نشان دهنده این است که واحد مذکور با چه سرعتی می‌تواند در نقاط مختلف نقشه حرکت کند این میزان بین ۱ تا ۸ می‌باشد بعضی از واحدها دارای سرعت صفر می‌باشند این مسئله نشان دهنده آن است که این واحدها دارای قوانین خاصی برای حرکت هستند.

- قدرت جنگیدن: قدرت جنگیدن یک واحد نشان دهنده میزان استقامت آن واحد در هنگام جنگیدن با واحد دشمن می‌باشد. این میزان بین ۱ تا ۴۰ تغییر می‌کند. بعضی از واحدها دارای قدرت جنگیدن صفر می‌باشند که نشان می‌دهد آن واحد نمی‌تواند بجنگد و یا این که دارای قوانین جنگی خاص می‌باشد.

◀ بدست آوردن واحدها: شما می‌توانید واحدها را از طرق مختلفی بدست آورید.

- شروع بازی: در ابتدای بازی شما دو یا چند واحد در اختیار دارید حداقل یکی از واحدها یک مهاجر می‌باشد باقی کارگر یا واحد نظامی هستند.

- دهکده‌های قبیله ای: اگر یکی از واحدهای شما داخل یک دهکده قبیله ای بشود. شما به یک واحد جدید دسترسی پیدا می‌کنید (یا ممکن است طلا، تکنولوژی یا تجربه بدست بیاورید یا این که ممکن است دهکده با شما دشمنی کند و قبایل وحشی را برای مبارزه با شما مامور کند).

- مالکیت بر واحدها: کارگرا و مهاجران اگر توسط یک واحد نظامی مورد حمله قرار بگیرند و یا در صورتیکه داخل یک شهر اشغال شده باشند به طور خودکار در اختیار شما قرار می‌گیرند دقت کنید که واحدهای مهاجر وقتی تحت مالکیت قرار می‌گیرند تبدیل به کارگر می‌شوند).

- تولید افراد بزرگ در شهرها: شهرهای شما به طور خودکار این افراد را می‌سازند.

- هدایای سایر تمدنها: بندرت اتفاق می‌افتد که تمدنی به شما یک واحد را هدیه دهد.

◀ تولید واحدها در شهرها: اکثر واحدهای شما در شهرها ساخته می‌شود. هر شهری در یک زمان مشخص تنها می‌تواند به ساختن یک گزینه پردازد. ایجاد تعادل بین نیاز شما به واحدهای مختلف و نیاز شما به ساختمانها کار بسیار سختی می‌باشد و در موفقیت شما در بازی بسیار تاثیر گذار است. در پایین اطلاعاتی در مورد ساختن واحدهای مختلف آورده شده است.

- امکان یا عدم امکان سافتن یک واحد: در ابتدای بازی امکان ساخت تمامی واحدها وجود ندارد. بعضی از واحدها نیاز به یکسری تکنولوژی‌های خاص و

بعضی دیگر نیاز به دسترسی به یک سری منابع خاص دارند بعنوان مثال شما نمی‌توانید یک مرد شمشیرزن را تولید کنید مگر آنکه به تکنولوژی آهن کاری و نیز به خود آهن دست یافته باشید و همچنین بعضی از واحدها نیاز به بعضی از ساختمانها و دینهای مخصوص دارند.

• زمان مورد نیاز برای عملیات ساخت: این زمان وابسته به میزان تولیدات شهر شما دارد هر چه تولیدات یک شهر بیشتر باشد با سرعت بیشتری می‌توان واحدها را ساخت.

◀ هزینه‌های مربوط به نگهداری واحدها: تعداد واحدهای آزادی که شما می‌توانید داشته باشید بستگی به میزان درجه سختی بازی دارد وقتی که از تعداد واحدهای آزاد مجاز پیش بیفتد باید بابت این واحدهای اضافی به هر دوره چرخشی مبلغی را پردازید. هر واحد برای نگهداری به میزان یک طلا در هر دور چرخشی هزینه ایجاد می‌کند. بعضی از قوانین حکومتی باعث افزایش تعداد واحدهای آزاد مجاز می‌شوند.

• هزینه مربوط به واحدهای قرارگرفته در خارج مرزهای تمدن: آن دسته از واحدهای شما که در خارج مرزهای تمدنتان قرار گرفته‌اند، به هزینه‌های بیشتری برای نگهداری نیاز دارند پس حمله به تمدنهای دشمن نیاز به بودجه زیادی خواهد داشت.

◀ فرمانهایی که می‌توان به واحدها داد: وقتی که واحدی انتخاب می‌شود، می‌توانید به آن فرمان حرکت یا حمله بدهید واحد ممکن است دارای گزینه‌های انتخابی دیگری نیز باشد این فرمانها در صفحه مربوط به فرمانها که در پایین و وسط صفحه اصلی قرار دارد، نشان داده شده‌اند. برای آنکه به واحدی یک فرمان بخصوص را بدهید بایستی بر روی گزینه مربوط به آن فرمان کلیک کنید (بعضی فرمانها دارای Short Cut بر روی صفحه کلید می‌باشند).

در بازی تمدن ۴ گستره وسیعی از فرمانها وجود دارند. وجود یا عدم وجود فرمانهای متفاوت بستگی به نوع واحد مورد نظر و نیز بستگی به موقعیت مکانی واحد مورد نظر، وضعیت سلامتی آن واحد، میزان تجربه و.... دارد.

• سلاح(فرمانها): بمب افکن‌ها ممکن است دارای فرمانهای مربوط به زدن بمب باشند جنگنده‌ها ممکن است دارای فرمانهای مربوط به حمله باشند کشتیها ممکن است دارای فرمانهای جابجایی باشند و....

◀ واحدهای پندگانه: شما می‌توانید دو یا چند واحد را به طور همزمان انتخاب کنید یا به آنها به صورت همزمان فرمانهای مشابه‌ای بدهید، تمامی واحدها باید در یک ناحیه از نقشه قرار گرفته باشند برای انجام چنین کاری بایستی بر روی یکی از

واحدها کلیک کرده سپس بقیه واحدها را به کمک دکمه Shift انتخاب کنید در این صورت تمامی واحدها انتخاب می‌شوند.

- حرکت دادن واحدهای چند گانه: اگر دو یا چند واحد برای انجام فرمانی انتخاب شوند آنها به صورت گروهی و با پایین‌ترین سرعت موجود در بین واحدهای انتخابی عمل می‌کنند (نکته: این روش بسیار خوبی است که یک مهاجر و یک واحد نظامی به صورت همزمان با یکدیگر همراه کنید تا مطمئن شوید که فرد مهاجر شما توسط حیوانات و قبایل وحشی از بین نمی‌رود).

- جنگیدن واحدهای چند گانه: اگر شما دو یا چند واحد نظامی را برای حمله به واحد دشمن انتخاب کنید قدرتمندترین واحد موجود عملیات حمله را انجام خواهد داد. اگر حمله این واحد موفقیت آمیز نباشد جنگ ادامه پیدا نمی‌کند و به صورت خودکار قطع می‌شود اگر شما بخواهید مجدداً " با واحدی دیگر حمله را شروع کنید بایستی مجدداً " به آن واحد فرمان بدهید. البته شما می‌توانید با فشردن کلید Alt در هنگام صدور فرمان حمله واحد را مجبور کنید که به صورت همزمان عمل حمله را انجام دهند.

- پیشرفتهایی که واحدهای چند گانه می‌توانند انجام دهند: اگر شما دو یا چند کارگر را به صورت همزمان انتخاب کرده‌اید می‌توانید به آنها برای کار کردن همزمان بر روی یک سری پیشرفتهای فرمان دهید در این صورت سرعت ساخت شما به طور قابل ملاحظه‌ای بالا می‌رود.

◀ نوع واحدها: هر واحدی متعلق به گروهی خاص می‌باشد بعنوان مثال تفنگ داران جزء واحدهای باروتی حساب می‌شوند و دلاوران جزء گروههای سواره محسوب می‌شوند. بعضی از پیشرفتها و تواناییهای طبیعی یک واحد بستگی به این دسته بندی دارد به عنوان مثال نیزه داران در هنگام جنگیدن با واحدهای سواره قدرت زیادی پیدا می‌کند و یا پیشرفت ضربتی باعث افزایش ۲۵٪ علیه نیروهای شورش می‌شوند.

واحدهای هوایی:

هوایما قدرتمندترین و فراگیرترین وسیله هر ارتش پیشرفته‌ای است. قبل از این که پیاده نظام یا ارتش زرهی شما به دشمن نزدیک شود هوایما می‌تواند به آنان آسیب جدی وارد کند.

در بازی تمدن ۴ دو نوع واحد هوایی وجود دارد:

(۱) واحد هوایی با بال چرخشی

(۲) واحد هوایی با بال ثابت

◀ واحد هوایی بال چرخشی: عبارتند از هلیکوپترهایی بسیار قوی و مجهز که مهارت خاصی در از بین بردن تانکها و وسایل نقلیه دشمن دارند. حرکت این نوع از واحدها مانند سایر واحدهاست به استثنای این که این وسیله می‌تواند از مناطق

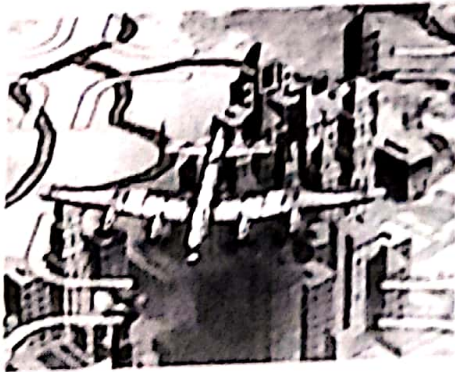
مرتفع و قلعه‌ها نیز عبور کند. هلیکوپترها از داخل آب نمی‌توانند عبور کنند مگر این که توسط واحدهای حمل و نقل دریایی جابجا شوند.

◀ واحدهای هوایی بال ثابت؛ دو نوع واحد هوایی بال ثابت در بازی تمدن وجود دارد.

• **هلیکوپتر**: این وسیله مهارت خاصی در حمله به واحدهای دریایی دشمن دارد. همچنین به واحدهای زمینی و نیز جنگنده‌های دشمن آسیب جدی وارد می‌کند. با یک ناو هواپیمابر می‌توان جنگنده‌ها را جابجا کرد. جنگنده‌ها شامل دو مدل جنگنده معمولی و جنگنده جت می‌باشند.

• **بمب افکن**: این هواپیمای برای بمباران شهرهای دشمن و مناطق مختلف بسیار مناسب است. این واحد قدرت بالایی در حمله به واحدهای زمینی دشمن دارد. البته با بمب افکن به واحدهای دریایی نیز می‌توان حمله کرد ولی قدرت تخریب بالایی برای واحدهای دریایی ندارند. بمب افکن‌ها توسط ناوهای هواپیمابر حمل نمی‌شوند.

• **مدت واحدهای هوایی بال ثابت**: جایگاه این نوع واحدها در شهرها است



(البته جنگنده‌ها را می‌توان در ناوهای هواپیمابر نیز قرار داد) این وسایل بایستی ابتدا و انتهای هر دوره چرخشی را در جایگاه خود باشند و نمی‌توانند جای دیگری را برای این کار انتخاب کنند. البته می‌توانند با انتخاب گزینه "تجدید پایگاه" جایگاه خود را داخل یک شهر یا ناو

هواپیمابر دیگر منتقل کنند. این شهر می‌تواند هر جایی از نقشه قرار گرفته باشد. البته باید یا شهر خود شما باشد یا شهر یکی از تمدنهایی که با شما پیمان مرزهای باز را امضا کرده است. اگر شما پایگاه یک هواپیمابر را تجدید کنید، در آن دوره چرخشی دیگر نمی‌توانید کار دیگری با آن هواپیمابر انجام دهید و بایستی منتظر دوره چرخشی بعدی بمانید.

◀ **جنگیدن واحدهای هوایی بال ثابت**: اگر در یک دوره چرخشی شما واحد خود را تجدید پایگاه نکرده باشید، می‌توانید در آن مرحله یک عملیات خاص را به عهده بگیرید. البته در هر دوره چرخشی شما فقط می‌توانید یک عملیات را انجام دهید نه بیشتر.

- **محدوده عملیاتی:** هر واحد هوایی بال ثابت یک محدوده عملیاتی خاص خود را دارد. شما تنها در این محدوده می‌توانید به انجام عملیات مختلف خود پردازید.
- **حمله هوایی:** هر واحد هوایی بال ثابت می‌تواند به واحدهای زمینی که در محدوده دید او قرار دارند حمله کند.
- **عملیات جاسوسی:** با انتخاب این گزینه شما می‌توانید هواپیمای خود را به یک عملیات جاسوسی بفرستید. بر روی یک منطقه کلیک کنید. هواپیمای شما تمام واحدها و پیشرفتهای مربوط به آن منطقه را برای شما نمایان می‌سازد.
- **بمباران هوایی:** واحدهای هوایی می‌توانند به شهرها و پیشرفتهایی که در آن شهرها وجود دارد حمله کنند و آنها را طی عملیات خود بمباران کنند.
- **مقابله:** به جنگنده‌ها می‌توان دستور مقابله داد. در صورت انتخاب این گزینه، هواپیما یا هر واحد هوایی دیگری از دشمن که وارد محدوده جنگنده شما شود، مورد حمله قرار خواهد گرفت.

### حرکات:

در بازی تمدن ۴ اکثر زمان شما صرف حرکت واحدهای شما در مناطق مختلف نقشه می‌شود. شما واحدهای خود را برای کشف مناطق جدید و یا برای جنگیدن و...



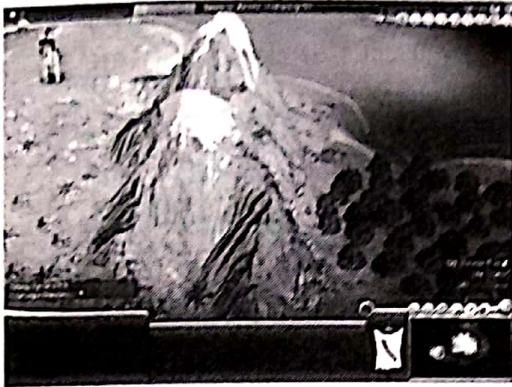
حرکت می‌دهید. قوانین ابتدایی حرکت در این بازی بسیار ساده هستند. هر واحد دارای یک امتیاز حرکتی مشخص می‌باشد و آنها می‌توانند از این امتیاز در طول هر دوره چرخشی استفاده کنند. هر واحد برای این که از منطقه‌ای به منطقه‌ای دیگر حرکت کند از این امتیازات استفاده می‌کند. گذشتن از بعضی مناطق سخت‌تر

از مناطق دیگر است. (بنابراین برای گذشتن از این مناطق باید امتیاز بیشتری را صرف کرد) بعضی مناطق هم امتیازات کمتری احتیاج دارند و بعضی هم غیر قابل عبور هستند.

↳ **حرکت واحدهای زمینی:** واحدهای زمینی تنها در خشکی‌ها می‌توانند حرکت کنند. این واحدها نمی‌توانند داخل مناطق آبیانوسی و دریایی شوند (مگر آنکه توسط واحدهای حمل و نقل دریایی جا به جا شوند). علاوه بر این واحدهای زمینی نمی‌توانند وارد مناطق مرتفع شوند.

• سرعت حرکت؛ معمولا "سربازان پیاده دارای یک امتیاز حرکتی هستند در حالی که اسبها و واحدهای مجهز شده دارای حداقل ۲ امتیاز حرکتی هستند. کارگرها و مهاجران دارای ۲ امتیاز حرکتی هستند.

• هزینه‌های مربوط به جابه‌جایی؛ برای گذر از مکانهای عبور آزاد (علفزارها، دشتها، صحراها، تندراها و مناطق یخی) نیاز به یک امتیاز حرکتی است. تپه‌ها و جنگل‌ها نیاز به ۲ امتیاز حرکتی دارند. یک واحد تنها در صورتی که مقداری امتیاز حرکتی داشته باشد می‌تواند از یک منطقه عبور کند. بنابراین واحدی که دارای یک امتیاز حرکتی است می‌تواند وارد



یک منطقه جنگی شود اما ادامه حرکتش در داخل آن منطقه ممنوع می‌شود (برای اطلاعات بیشتر به قسمت مربوط به زمین‌ها مراجعه کنید).

• جاده‌ها و راه آهن؛ جاده‌ها باعث کاهش هزینه‌های مربوط به حرکت واحدهای شما می‌شود. تمامی واحدها هنگام عبور از جاده‌ها نیم امتیاز حرکتی خرج می‌کنند. (در صورتی که شما به تکنولوژی مهندسی دسترسی پیدا کنید این هزینه‌ها به نصف کاهش پیدا می‌کند). در ضمن منطقه‌ای که در آن جاده وجود دارد نبایستی داخل مرزهای تمدن دشمن باشد. راه آهن نیز شبیه به جاده‌ها است تنها با این تفاوت که برای رفتن از یک ناحیه که در آن راه آهن وجود دارد به یک ناحیه مجاور احتیاج به یک دهم، امتیاز حرکتی است.

• حرکت واحدهای دریایی؛ واحدهای دریایی اولیه (قایق‌های پارویی، قایق‌های کاری) نمی‌توانند وارد مناطق اقیانوسی شوند مگر آنکه آن مناطق داخل مرزهای فرهنگی شما واقع شده باشند. در غیر این صورت این واحدها محدود به مناطق ساحلی و فضاهای اطراف شهرها می‌شوند.

• سرعت حرکت؛ واحدهای دریایی اولیه دارای ۲ امتیاز حرکتی هستند. جدیدترین و پیشرفته‌ترین واحدهای دریایی می‌توانند ۸ امتیاز حرکتی داشته باشند اولین تمدنی که بتواند کل دنیا را دور بزند به عنوان جایزه یک امتیاز حرکتی به واحدهای دریایی آن تمدن داده می‌شود.

• هزینه‌های مربوط به جابه‌جایی واحدهای دریایی؛ برای عبور از تمام فضاهای ساحلی و اقیانوسی نیاز به یک امتیاز حرکتی است. مناطق یخی غیر قابل عبور محسوب می‌شوند.

◀ **پیشرفت‌ها:** بعضی از پیشرفت‌های خاص به واحدهای شما اجازه می‌دهد که با سرعت بیشتری از مناطق مختلف عبور کنند و یا به آنها به عنوان جایزه امتیازهای حرکتی می‌دهند. بعنوان مثال، اگر به تکنولوژی "تحرك و انتقال" دسترسی پیدا کنید واحدهای مجهزی که در مناطق مرتفع مَکْتَر هستند، می‌توانند از زمین‌های ناهموار سریعتر عبور کنند. دسترسی به تکنولوژی "کشتیرانی" به واحدهای دریایی شما به عنوان جایزه امتیاز حرکتی اضافه می‌دهد.

#### ◀ تأثیر مرزها بر روی حرکت کردن:

واحدهای شما می‌توانند به صورت آزادانه در قلمرو خودی و در سرزمین‌هایی که مورد ادعای هیچ تمدن دیگر قرار نگرفته‌اند و یا داخل قلمرو تمدن‌هایی که با آنان پیمان مرزهای باز را امضا کرده‌اید، حرکت کنند. اگر شما وارد مرزهای تمدنی شوید که چنین پیمانی را با آن تمدن امضاء نکرده‌اید در واقع علیه آن تمدن اعلام جنگ می‌کنید. شما در صورتی که وارد سرزمین‌های دشمن شوید از مزایای وجود جاده‌ها و راه آهن نمی‌توانید استفاده کنید.

◀ تأثیر وجود دیگر واحدها بر روی حرکت واحدهای شما: واحدهای خودی و همچنین واحدهای بی‌طرف به هیچ وجه بر روی حرکت واحدهای شما تأثیر نمی‌گذارند. به بیانی دیگر می‌توان گفت واحدهای شما می‌توانند به همان فضایی که یک واحد دیگر قرارداد دارد وارد شوند بدون آن که با آن جنگی داشته باشند. البته اگر واحد شما وارد فضایی که واحد دشمن در آن قرار دارد شود، شروع به جنگ با دشمن می‌کند.

#### پیشرفت‌های واحدها:

این یک مسئله واضح است که نیروهای کهنه کار نظامی همیشه موفق‌تر از نیروهای تازه کار هستند. این نیروها تلاش بیشتری خواهند نمود تا بتوانند زنده بمانند و نیروی دشمن را نابود کنند.

در بازی تمدن ۴ نیروی نظامی با تجربه به یک سری پیشرفت‌ها دسترسی پیدا می‌کنند. که به آنها امتیازات مخصوصی در زمینه دفاع کردن، حمله کردن، معالجه، حرکت و سایر مهارت‌های جنگی مربوطه می‌دهد.

◀ **امتیازات تجربی:** واحدها به یک سری پیشرفت‌ها می‌رسند که ناشی از امتیازات تجربی می‌باشد این امتیازات به خاطر تجربه این نیروها در جنگیدن به آنها داده می‌شود تنها نیروهای زمینی و دریایی به امتیازات تجربی دست می‌یابند اما نیروهای هوایی چنین امتیازاتی را نمی‌گیرند.

• بدست آوردن امتیازات تهری؛ کسب این امتیازات از چندین راه مختلف امکان



پذیر می‌باشد. یک واحد زمینی که در شهری شامل سربازخانه ایجاد شود به صورت خودکار ۴ امتیاز تجربی به دست می‌آورد. لنگرگاه کشتی نیز در مورد نیروهای دریایی چنین کاری را انجام می‌دهد. ساختمانها و عجایب مختلف دیگر نیز باعث کسب امتیازات تجربی می‌شوند قانون حکومتی "بندگی" به تمامی واحدهای شما ۲ امتیاز تجربی اضافه می‌کند و قانون حکومتی دین سالاری باعث ایجاد ۲ امتیاز تجربی برای واحدهای ساخته شده در شهرهایی که دین اصلی شما را مورد پذیرش قرار داده باشند آن دسته از شهرها که دین اصلی شما را مورد پذیرش قرار داده باشند می‌شود و در پایان بایستی گفت بعضی از خصوصیات رهبران تمدنهای مختلف به شما امتیازات مخصوصی را می‌دهند.

• امتیازات مربوط به تجربیات جنگی: هر واحد در صورتیکه دشمن را در جنگ شکست دهد به امتیازات تجربی جنگی دست پیدا می‌کند. این مهم نیست که نیروی مورد نظر در حال دفاع کردن باشد یا در حال جنگیدن و در صورتی که دشمن نابود شود واحد شما امتیاز تجربی بدست می‌آورد. واحدهای شما در ازای مباران استحکامات جنگی دشمن هیچگونه امتیاز تجربی کسب نمی‌کنند همچنین اگر واحد دشمن از ادامه جنگ منصرف شود شما هیچ امتیاز جنگی کسب نمی‌کنید.

• پیشرفت کردن: وقتی شما به حدی از امتیازات تجربی دست پیدا کنید یک سری پیشرفتها برای شما انجام می‌شود. واحدهای شما در صورتی که ۲ امتیاز تجربی کسب کنند به اولین مرحله پیشرفت می‌رسند برای مرحله بعدی پیشرفت احتیاج به ۳ امتیاز تجربی اضافی است (یعنی در مجموع ۵ امتیاز) سومین مرحله احتیاج به ۴ امتیاز تجربی بیشتر (یعنی در مجموع ۱۰ امتیاز) و... تمامی پیشرفتها برای همه واحدها قابل دسترسی نیست بعضی از پیشرفتها نیاز به این دارند که واحد شما قبلاً "به یک پیشرفت خاصی دست یافته باشد شما در صفحه فرمان واحدها می‌توانید پیشرفتهای موجود را مشاهده کنید.



## موشکها:

شما با استفاده از موشکها می‌توانید بر دشمن خود فشار بسیار زیادی وارد کنید.  
 < ساخت موشکهای بالستیک و اتمی: برای ساختن سلاحهای هسته‌ای بایستی مراحل زیر را انجام دهید:

- ساختن یکی از عجایب به نام "مانهاتان": بایستی یکی از تمدنها در داخل یازوی "مانهاتان" را ساخته باشد. حتما "نیاز نیست که شما این کار را انجام داده باشید وقتی که یک نفر این کار را عملی کند بقیه نیز می‌توانند به تولید موشکهای بالستیک بپردازند (البته اگر بتوانند سایر نیازهای مربوطه را برآورده کنند).

- فن پرتاب موشک و تجزیه اتمی: شما قبل از این که بتوانید به عملیات ساخت موشک بپردازید بایستی به تکنولوژیهای "پرتاب موشک" و "تجزیه اتمی" دسترسی پیدا کرده باشید.

- اورانیوم: شما برای ساخت موشکهای هسته‌ای باید به منابع اورانیوم دسترسی پیدا کنید. برای دسترسی به اورانیوم به تکنولوژی "فیزیک" نیاز خواهید داشت.

< پرتاب کردن موشکهای هسته‌ای: این گونه موشکها محدودیت برد ندارند. شما می‌توانید آنها را به هر نقطه‌ای از نقشه که کشف کرده‌اید بفرستید. پس از عملیات پرتاب، موشک هدف خود را پیدا کرده، پس از اصابت به هدف بلافاصله منفجر می‌شود.

< محدوده تاثیر: موشکهای هسته‌ای دارای یک محدوده تاثیر معینی هستند این موشکها پس از منفجر شدن به منطقه مورد اصابت و ۸ منطقه مجاور آن آسیب وارد می‌کنند. در حقیقت هشت منطقه مجاور به همان اندازه که منطقه اصلی آسیب می‌بیند دچار صدمه می‌شوند.

< آسیب‌های وارد شده به تاسیسات توسط موشک هسته‌ای:

- سافتمانها: اگر یک بمب هسته‌ای در یک شهر منفجر شود کامپیوتر یک درجه



مقاومت در مقابل نابودی برای هر ساختمان در نظر می‌گیرد. اگر ساختمانی دارای درجه مقاومت بالا باشد، نابود نمی‌شود ولی در صورتی که مقاومت پایینی داشته باشد ویران می‌گردد به این نکته نیز دقت کنید که موشکهای هسته‌ای نمی‌توانند عجایب را از بین ببرند.

• **واهدها:** کامپیوتر یک درجه مقاومت در مقابل نابودی برای هر واحد در نظر می‌گیرد. اگر واحد به درجه مورد نظر نرسد، نابود می‌شود و در صورتیکه به درجه مورد نظر برسد یا به طور کلی آسیب نمی‌بینید و یا مقداری کمی آسیب می‌بینید.

• **پیشرفت‌ها:** اگر یک موشک هسته‌ای در نزدیکی یا در مجاورت یکی از پیشرفتهای ایجاد شده منفجر شود آن پیشرفت به خصوص نیز باید درجه مقاومت بالایی داشته باشد (استثناء: بمبهای هسته‌ای هیچگاه به جاده‌ها و راه آهن آسیب وارد نمی‌کنند).

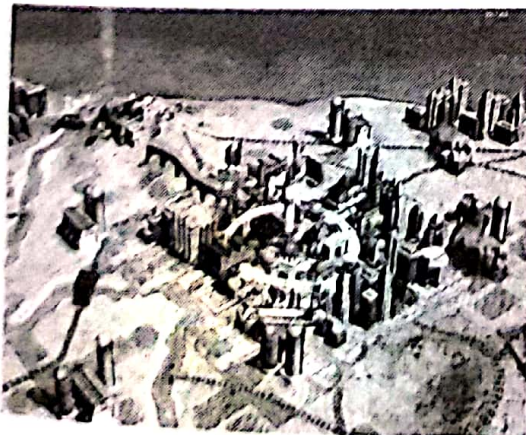
◀ **تشعشعات اتمی:** یک انفجار اتمی می‌تواند باعث ایجاد تشعشعات اتمی در هر یک از مناطق مورد تاثیر خود شود. این تشعشعات باعث می‌شود که در مناطق مذکور نتوان هیچ گونه کاری انجام داد به بیان دیگر می‌توان گفت شهری که در نزدیکی این زمینها قرار دارد نمی‌تواند از طریق این مناطق به تولید غذا، تجارت، تولیدات، یا برداشت از منابع بپردازد.

• **پاکسازی تشعشعات اتمی:** وقتی که شما به تکنولوژی "بوم شناسی" دسترسی پیدا کردید کارگرهای شما می‌توانند به پاکسازی تشعشعات اتمی بپردازند. عملیات پاکسازی مانند سایر فعالیتهای کارگرها می‌باشد برای آن که سرعت پاکسازی را بالا ببرید، می‌توانید از چند کارگر به صورت هم زمان استفاده کنید. بعضی از قوانین حکومتی و عجایب خاص می‌توانند سرعت پاکسازی کارگرهای شما را بالاتر ببرند.

◀ **"SDI" و موشکهای اتمی:** شما می‌توانید به کمک پروژه "SDI" جلوی موشکهای بالستیک اتمی که قلمرو شما را هدف قرار داده‌اند، بگیرید.

◀ **پناهگاهها و موشکهای اتمی:** شما با ساختن یک پناهگاه در شهرتان می‌توانید به میزان ۷۵٪ از آسیب به شهرتان بکاهید.

◀ **اهداف سیاسی و هشدار جهانی:** استفاده از موشکهای اتمی دارای عواقب



سیاسی خود نیز می‌باشد. وابستگان به سایر تمدنها در صورت این که به تمدن مورد نظرشان حمله اتمی شود به طور شتابزده و سریع پاسخ شما را خواهند داد و ممکن است قلمرو شما تبدیل به آزمایشگاه زرادخانه اتمی دشمن شود این یک زنگ خطر بزرگ است. استفاده از تجهیزات اتمی باعث می‌شود که شما

هشدار جهانی دریافت کنید زیرا با کارهای خود یک سری زمین حاصلخیز را تبدیل به صحراهای غیرقابل استفاده کرده‌اید ادامه یافتن جنگهای اتمی در دنیا باعث تبدیل شدن کره زمین به یک سیاره غیرقابل سکونی می‌شود.

## تولیدات:

تولیدات اولیه یک شهر (که در واقع همان سرعت ساختن ساختمانها و واحدهای مختلف می‌باشد). بستگی به مقدار زمینها و منابعی دارد که در اطراف شهر موجود است. هر نوع زمین و منبع باعث ایجاد یک سری امتیازات تولید می‌شود به عنوان مثال تپه‌ها و زمینهای مسطح ۱+ تولید را در طی هر دوره چرخشی ایجاد می‌کنند جنگلها ۲ امتیاز و علفزارها هیچ گونه امتیازی تولید نمی‌کنند. بعضی از پیشرفتهای خاص باعث افزایش میزان تولیدات مناطق می‌شوند بعنوان مثال معادن باعث می‌شوند تا میزان تولیدات یک منطقه تپه مانند در هر دوره چرخشی به ۳ افزایش یابد.

میزان تولید هر گزینه‌ای به صورت مجزا ذخیره می‌شود بعنوان مثال اگر شهر شما در حال ساختن یک انبار غله است و این عملیات ساخت را تغییر دهد و شروع به ساختن یک کماندار کند بایستی تولید کماندار خود را از ابتداء شروع نماید و تولید انبار غله به تولید کماندار منتقل نمی‌شود بعد از این که عملیات ساخت کماندار به اتمام رسید پس از آن می‌توان دوباره به عملیات ساخت انبار غله برگشت و عملیات ساخت را از آنجایی که رها شده بود ادامه داد.

نکته: اگر مدت زمان زیادی طول بکشد تا شما به عملیات ساخت یک واحد نیمه تمام بازگردید به خاطر گذشت زمان زیاد باید از اول عملیات ساخت را شروع کنید.

افزایش سرعت تولیدات: روشهای متفاوتی برای افزایش سرعت تولید در یک شهر وجود دارد. بعضی از آنها روشهای دائمی هستند و بعضی‌ها محدودیت زمانی دارند. در این جا چند نمونه از آنها را مثال می‌زنیم:

- افزایش میزان تولیدات: هر چه یک شهر بزرگتر باشد میزان جمعیت بیشتری برای کار در زمینهای اطراف آن شهر موجود است. بنابراین میزان تولیدات بالا می‌رود. بهترین طرز فکر این است که شما شهرهای خود را تا اندازه‌ای که به شادی و سلامت مردم آسیب نرساند گسترش دهید.

- پیشرفتهای: ایجاد کردن پیشرفتهایی مانند معادن باعث افزایش تولیدات یک مکان تپه مانند و یا یک منبع خاص می‌شود. یک آسیاب آبی باعث افزایش میزان تولیدات منطقه‌هایی که در کنار رودخانه قرار دارند می‌شود. مثالهای دیگری از این نمونه وجود دارند.

- سافتمانها و عجایب: بعضی از ساختمانها و عجایب باعث افزایش میزان تولیدات شهر شما می‌شود. به عنوان مثال، یک کوره آهنگری ۲۵٪ تولید شهر

شما را بیشتر می‌کند و یکی از عجایب به نام "سد سه دهنه" میزان تولیدات شهر شما را ۱۰٪ بیشتر می‌کند.

• مهندسان بزرگ: یک مهندس بزرگ می‌تواند امتیازات تولیدی بزرگی را برای شما به ارمغان بیاورد. مهندسان بزرگ برای دسترسی به عجایب اولیه بسیار مفید هستند.

• متخصصین: یک مهندس متخصص باعث افزایش تولیدات شهر شما به میزان ۲ برابر می‌شود. متخصصین دیگر ممکن است همین میزان افزایش را برای تولیدت شما ایجاد کنند.

### قوانین حکومتی و تاثیر آنها در تولید:

• مذهب سازمان یافته: این نوع قانون حکومتی باعث افزایش ۲۵٪ تولیدات شهر شما می‌شود. البته فقط در زمانی که شهر شما در حال ساختن ساختمانی باشد و هم چنین در شهرنان یک دین وجود داشته باشد.

• انتصابات عمومی: این نوع قانون حکومتی باعث افزایش تولیدات شهرهای شما به میزان ۱ می‌شود این نوع قانون حکومتی هم چنین به شما این اجازه را می‌دهد که برای ساخت یک واحد یا یک ساختمان مخصوص از طلای داخل خزانه خود به عنوان نیروی کمکی استفاده کنید.

• حکومت اداری: این نوع قانون حکومتی باعث افزایش میزان تولیدات و تجارت در پایتخت شما به میزان ۵۰٪ می‌شود.

• برده داری: این نوع قانون حکومتی به شما اجازه می‌دهد تا قسمتی از جمعیت شهر خود را برای ساختن یک گزینه خاص قربانی کنید.

## دین:

دین همیشه در طول تاریخ یکی از مسائل بسیار مهم زندگی انسان بوده است. انسان توسط دین همواره سعی کرده تا از دنیای اطراف خود یک حس خاص پیدا کند و در مورد موقعیتی که در آن قرار گرفته است تصمیم بگیرد دین همواره برای انسان الهام بخش و شریف بوده است به نام دین و در راه آن ساختمانهای بسیار زیبایی ساخته شده است کتابهای زیادی از نویسندگان فرزانه نوشته شده است و موسیقی‌های بسیار زیادی ساخته شده است همچنین بعضی افراد با نام دین به آدم کشی و برده کشی دیگر انسانها پرداخته‌اند. دین همواره در گسترش و پیشرفت انسانها تاثیر زیادی داشته است به همین جهت سعی شده که در این بازی نیز به این امر مهم پرداخته شود. البته هیچگونه تفاوتی میان تاثیراتی که دینهای مختلف می‌گذرانند، وجود ندارد تنها تفاوت آنها در پیش نیازهای مربوطه است. دینها عبارتند از یهودیت، مسیحیت، اسلام، هندو، بودا، کنفوسیوسیزم و تائوئیزم.

« پیدا کردن یک دین؛ اگر شما اولین تمدنی باشید که تکنولوژیهای لازم برای یک دین مخصوص را به دست آورید آن دین در یکی از شهرهای شما ایجاد می شود. داشتن شهرهایی که در آنها یک دین به وجود آمده است فوق العاده برای شما سودمند خواهد بود این مسئله به پیامبر شما اجازه می دهد تا در آن شهر یک معبد بسازد.



« دین‌های ملی؛ وقتی که در یکی از شهرهای تمدن شما یک یا چند دین به وجود می آید شما می توانید یکی از آنها را به عنوان دین ملی خود انتخاب کنید. داشتن یک دین ملی باعث می شود تا مردم شهرهای شما شادتر باشند و قدرت تولیدی بیشتری پیدا کنند. همچنین باعث می شود تا تاثیر بعضی از ساختمانهای مذهبی و قوانین حکومتی مذهبی بیشتر شوند.

« گسترش دادن دینها؛ دین‌ها به صورت تصادفی از شهری به شهرهای دیگر گسترش پیدا می کند به همان اندازه که شهرهای شما تمایل دارند تا با

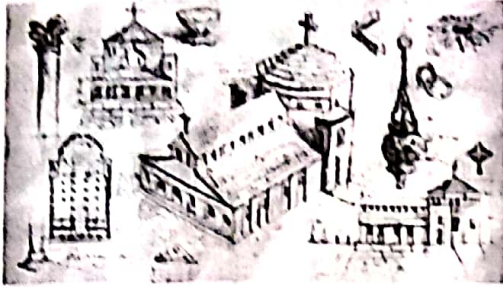
شهرهای اطراف خود رابطه تجاری داشته باشند تمایل به گسترش دین خود در آن شهرها نیز هستند. بعضی از ساختمانهای مذهبی باعث افزایش سرعت گسترش یافتن دین شما می شود و قوانین حکومتی مذهبی شما می تواند تاثیر به بسزایی بر روی میزان گسترش دین شما بگذارد. مبلغان مذهبی به شما امکان کنترل گسترش دینتان را می دهند.

« مبلغان مذهبی؛ تمدنهای مختلف می توانند با تولید مبلغان مذهبی دین ملی تمدن خود را گسترش دهند هر تمدن تنها می تواند تعداد محدودی مبلغ مذهبی را در آن واحد داشته باشند و هر کدام از آنها در هر دوره چرخشی نیاز به دو طلا دارند.

• تولید مبلغان مذهبی؛ تمدنهایی که از قانون حکومتی "دین سازمان یافته" استفاده می کنند، می توانند به تولید مبلغان مذهبی دین ملی خود در تمامی شهرها پردازند. اگر تمدنی از قانون حکومتی دین سازمان یافته استفاده نکند تنها می تواند در شهرهایی که دارای صومعه هستند به تولید مبلغان مذهبی پردازند.

« مبلغان مذهبی چگونه به تبلیغ یک دین می پردازند؛ وقتی که مبلغ مذهبی در شهر مورد نظر شما قرار دارد بر روی دکمه گسترش دین که در پنجره مربوط به مبلغ مذهبی قرار دارد کلیک کنید.

اگر عملیات موفقیت آمیز باشد دینی که مبلغ مذهبی آن را تبلیغ می کند در شهر مورد نظر گسترش می یابد. در شهرهایی که متعلق به تمدن مبلغ باشد دینها راحتتر گسترش



پیدا می کنند. علاوه بر این شهرهایی که در آنها تعداد دینهای کمتری وجود دارد یا اصلاً "دینی وجود ندارد دینهای جدید را راحتتر می پذیرند. هر چه تعداد دینهای موجود بیشتر باشد احتمال موفقیت شما کمتر می شود هیچ محدودیتی برای تعداد دینهای یک شهر وجود ندارد و تمامی ۷ دین موجود در بازی می تواند در یک شهر به صورت همزمان وجود داشته باشند.

#### ◀ مزایای دین:

- **مزایای شهری:** هر شهری که دین اصلی تمدن شما را مورد پذیرش قرار دهد یک امتیاز صورت شاد خواهد گرفت. همچنین در دوره چرخشی یک امتیاز فرهنگی تولید می کند بنابراین یکی از راههای خوب گسترش مرزهای فرهنگی در قسمتهای مختلف تمدن شما این است که دین اصلی تمدن خود را گسترش دهید. شهر مقدس دین اصلی شما در هر دوره چرخشی ۵ امتیاز فرهنگی جایزه می گیرد. این مسئله باعث می شود که این شهر مرزهای خود را با سرعت بیشتری گسترش دهد.

- **سافتمانها:** شهرهایی که در آنها هیچ دینی وجود ندارد، نمی توانند ساختمانهای مذهبی مانند معابد و کلیسای جامع داشته باشند. این شهرها همچنین نمی توانند متخصص روحانی تولید کنند.

- **جاسوسی:** اگر شما شهر مقدس یک دین را تحت کنترل داشته باشید، می توانید از یک سری مزایا در شهرهای خارجی که از دین شما پیروی می کنند بهره مند شوید. این به شما اجازه می دهد که بدون پرداخت هیچ گونه هزینه ای در شهرهای دشمن جاسوسی کنید و بفهمید که در آن شهرها چه کاری در حال انجام است.

- **درآمد حاصل از (زیارتگاهها):** اگر شما در شهر مقدس یک دین پیامبری بزرگ را ایجاد کرده باشید، می توانید برای آن دین زیارتگاه بسازید. در این صورت تمامی شهرهای دنیا که از دین شما پیروی می کنند و برای شما درآمد زا خواهند بود.

◀ **قوانین حکومتی و دین:** این قوانین به شما نشان می دهد که یک دین چگونه بر تمدن شما تاثیر می گذارد ۵ نوع قانون حکومتی مختلف در مورد دین در این بازی وجود دارد شما در ابتدای بازی تنها به قانون حکومتی الحاد دسترسی دارید ۴ قانون

دیگر را در صورتیکه به تکنولوژیهای مربوط به آن دسترسی پیدا کنید می‌توانید در اختیار داشته باشید.

• **قانون مذهبی الماده احتیاج به هیچ تکنولوژی خامی ندارد.** قانون حکومتی مذهبی اولیه است.

• **قانون مذهبی دین سازمان یافته:** احتیاج به یکتا پرستی دارد. باعث افزایش تولید ساختمانها در شهرها شده (از طریق دین اصلی) و به شما اجازه می‌دهد که بدون آن که هیچ صومعه ای را ساخته باشید، مبلغان مذهبی را به وجود بیاورید.

• **قانون مذهبی دین سلاله‌ای:** احتیاج به خدانشناسی دارد. خدانشناسی باعث می‌شود واحدهای موجود در آن سری از شهرهای شما که دین اصلی را پذیرفته‌اند ۲ امتیاز تجربی اضافه دریافت کنند و همچنین باعث می‌شود دین اصلی در تمدن شما گسترش پیدا کند.

• **منطق طلبی:** احتیاج به تکنولوژی فلسفه دارد به کمک دین اصلی به صورت قابل توجهی تعداد افراد بزرگ در شهرها را افزایش می‌دهد همچنین هزینه نگهداری واحدهای نظامی در شهرها را افزایش می‌دهد.

• **دین دلفساده و آزاد:** احتیاج به لیبرالیسم دارد. تمدنی که دارای دین آزاد باشد شامل هیچ دین مرکزی نمی‌باشد هر شهری به همان اندازه که عدم وجود دین مرکزی دارد امتیاز مربوط به شادی دریافت می‌کند. همچنین تمامی شهرها به میزان ۱۰٪ در تحقیقات علمی امتیاز دریافت می‌کنند.

• **ساختمان‌های مذهبی:** تعدادی ساختمانهای مذهبی وجود دارد که می‌توانید آنها را بسازید ساختمانهای مذهبی هر دین مختص به همان دین هست و تنها در شهرهایی که آن دین را دارند می‌توان آنها را ساخت. شهری که دارای بیش از یک دین باشد، می‌تواند ساختمانهای مذهبی تمامی آن دینها را بسازند بعنوان مثال شهری که دارای دینهای یهودیت و کنفوسیوسیزم باشد می‌تواند معابد مربوط به هر دو دین را در شهر خود تاسیس کند.

• **معماری قدیمی‌ترین ساختمان‌های مذهبی هستند** و باعث افزایش میزان فرهنگ و شادی شهرها می‌شوند. یک معبد به شما اجازه می‌دهد تا یک نفر از جمعیت شهر شما تبدیل به یک متخصص روحانی شود.

• **کلیسای جامع:** این ساختمانها باعث اندکی افزایش در میزان تحقیقات در شهر شما می‌شود و مهمتر این که به شما اجازه ساخت مبلغان مذهبی را می‌دهد تا دین خود را توسط آنها گسترش دهید.

• **کلیسای جامع:** به صورت بسیار موثری باعث افزایش میزان فرهنگ شهر شما می‌شود اگر شهر شما دین مرکزی را پذیرفته باشد در این صورت یک کلیسای

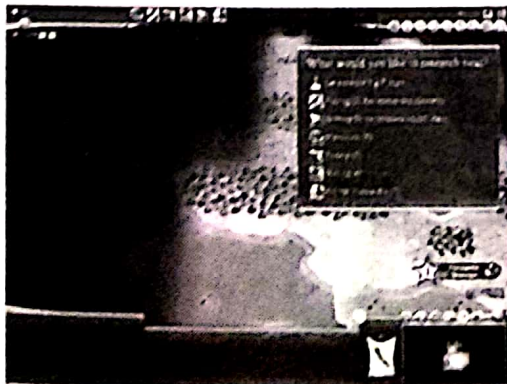
جامع در این شهر باعث افزایش میزان شادی نیز می شود. این ساختمانها همچنین باعث تبدیل دو تن از جمعیت شهر شما به ۲ روحانی می شود. (توجه کنید که کلیسای جامع نوعی نام است و منظور از آن پرستشگاههای بزرگ دینهای مختلف است).

تمامی موارد ذکر شده دارای اثرها یکسانی هستند. تمدن شما در ازای سه معبد ساخته شده می تواند تنها دارای یک کلیسای جامع باشد به عنوان مثال تمدنی که ۷ معبد داشته باشد می تواند ۲ کلیسای جامع بسازد.

• (زیارتگاهها): این ساختمانها تنها در شهرهایی که یک دین وجود داشته باشد می توانند، ساخته شوند زیارتگاهها توسط پیامبران بزرگ ساخته می شوند. یک پیامبر بزرگ تنها فردی است که می تواند یک زیارتگاه را بسازد. بعد از این که این زیارتگاه ساخته شد پیامبری که آن را ساخته از بین می رود. زیارتگاهها باعث تبلیغ دین شما می شوند. این ساختمانها شانس شهر شما را برای ساختن پیامبران افزایش می دهند و به شهر شما اجازه می دهد تا ۳ واحد جمعیتی خود را به روحانیون تبدیل کند. از همه مهمتر این که زیارتگاهها باعث می شوند که در هر دوره چرخشی یک طلا به شهرهایی که دین آن زیارتگاه را پذیرفته اند اختصاص داده شوند (از اینجا است که میزان اهمیت ساخت زیارتگاهها برای گسترش دین شما مشخص می شود). هر دین دارای نامی متفاوت برای کلیسای جامع و زیارتگاه خود می باشد.

## تحقیقات:

تمدن شما برای بقاء نیاز به پیشرفته شدن و رشد تکنولوژیکی دارد. عقب افتادگی برای هر تمدنی به معنای خودکشی است. تمدنهای بزرگ دارای پیشرفتهای عظیمی



در توسعه، رشد جمعیتی، تجارت، تولیدات و البته واحدهای نظامی می باشند. یک واحد تکنولوژیکی کوچک می تواند واحدی قدرتمند باشد در حالی که یک واحد بزرگتر می تواند کشته و بسیار خطرناکتر باشند (برای اطلاع بیشتر در مورد این موضوع مهم به بخش تکنولوژی مراجعه کنید). به ازای هر

دوره چرخشی که تمدن شما امتیازات تحقیقاتی را بدست می آورد شما می توانید تکنولوژیهای جدیدتری را اختراع کنید. هر چه میزان امتیازات تحقیقاتی شما بیشتر باشد تمدن شما سریعتر می تواند تکنولوژیهای جدیدتر را بیاموزد.



تولید امتیازات تحقیقاتی؛ تعداد امتیازات تحقیقاتی که شما در هر دوره چرخشی تولید می کنید بستگی به میزان تجارتی دارد که افراد در شهرهای شما انجام می دهند. هنگامی که افراد شهرهای شما در زمین های اطراف شروع به کار می کنند باعث تولید غذا، افزایش تولیدات و تجارت می شوند، برای این که تعیین کنید که چه میزان از درآمد شما خرج تحقیقات شود و چه میزان تبدیل به طلا گردد بایستی از کلید تحقیقات استفاده کنید.

تتها درآمدهای تجاری تولید شده توسط شهرهای تمدن می تواند به تحقیقات اختصاص یابند. پولهایی را که از تجارت، غارت و چپاول، فعالیتهای بازرگانی و کارهایی از این نوع بدست می آیند نمی توان برای این منظور به کار برد.

تولید تحقیقاتی؛ کلید تحقیقات در صفحه اصلی بازی میزانی از درآمد تجاری شما را که به امر تحقیقات تخصیص یافته نشان می دهد. در شروع بازی این میزان ۱۰۰٪ است. در ادامه شما می توانید آن را به میزان دلخواه تغییر دهید.

اگر خزانه شما رو به نزول باشد و میزان بودجه ای که شما صرف امر تحقیقات کرده اید بیش از میزان در آمد شما باشد، بازی به صورت خودکار این میزان را کاهش می دهد و آن را به درصدی که شما از پس آن بر می آید تبدیل می کند (البته شما می توانید این میزان را کمتر نیز کنید). به این نکته دقت کنید که بازی هیچگاه درصد تحقیقاتی شما را خود به خود زیاد نمی کند و شما خودتان بایستی به صورت دستی این کار را انجام دهید.

افزایش امتیازات تحقیقاتی؛ برای آن که به بیشترین میزان امتیازات تحقیقاتی ممکن برسید بایستی در ابتدا درصد تحقیقات خود را به بیشترین میزانی که ممکن است برسانید (این میزان را تا حدی افزایش دهید که منجر به ورشکستگی شما نشود) پس از آن چندین کار است که می توانید انجام دهید.

- ساختن کتابخانه ها و سایر دانشمندانها؛ ساختن ساختمانها همچون کتابخانه ها و صومعه ها باعث افزایش میزان تحقیقات شهر شما می شود.

- ایجاد دانشمندان متخصص؛ با تبدیل تعدادی از جمعیت شهرهای خود به دانشمندان متخصص می توانید میزان تحقیقات شهرها را بالا ببرید. عجایی همچون "کتابخانه بزرگ" به شما اجازه تبدیل افراد بیشتری از جمعیت شهرهایتان را به دانشمندان متخصص می دهد.

- قوانین حکومتی؛ یک سری قوانین حکومتی مانند "قانون نمایندگی" باعث افزایش میزان تحقیقات تمدن شما می شود.

- افزایش میزان تجارت؛ یکی دیگر از راههای سرعت بخشیدن به تحقیقات افزایش میزان تجارت شهرها است. شما می توانید با ساختن خانه های روستایی

توسط کارگران خود، استقرار شهرها در مناطق ساحلی و امضای قرارداد مرزهای باز با سایر تمدن‌ها درآمد تجاری بیشتری را نصیب خود کنید.

• افزایش میزان ثروت: مسلماً یکی دیگر از راههای سرعت بخشیدن به تحقیقات این است که تولید طلای بیشتری داشته باشید. شما این کار را می‌توانید از طریق ساختن فروشگاه‌ها و بانک‌ها انجام دهید و از این طریق میزان بودجه تحقیقاتی خود را بیشتر کنید (برای دسترسی به نکات بیشتر برای تولید طلا به بخش ثروت مراجعه کنید).

تمام امتیازات تحقیقاتی صرف پیشرفت تکنولوژی می‌شوند (برای اطلاعات بیشتر به بخش تکنولوژی مراجعه کنید).

## مقاومت:

بعد از این که شما شهری را به تصرف خود در آوردید، ممکن است مدت زمانی طول بکشد تا افراد مقیم در آن شهر شما را به عنوان حاکم قبول کنند. مردم در ابتدا با قوانین شما مقاومت می‌کنند. البته شهرهایی که تحت فشار فرهنگی زیادی از طریق شما قرار گرفته باشند مقاومت خود را قبل از حمله شما به آن شهر نشان می‌دهند و بنابراین پس از تصرف آن شهر مقاومت کمتری از خود نشان می‌دهند.

### تأثیرات مقاومت:

• عدم وجود تولیدات، تجارت و تولید غذا: اگر شهری در حال مقاومت باشد جمعیت آن شهر از کار کردن سر باز می‌زند. بنابراین شهر در مدت مقاومت تولید مواد غذایی تولیدات مختلف و تجارت نخواهد داشت این مسئله ممکن است به قحطی در شهر منجر شود.

• عدم وجود شعاع فرهنگی: در زمان مقاومت شهر شعاع فرهنگی ندارد.

• عدم وجود امتیازات دفاعی: در این مدت شهر هیچگونه امتیاز دفاعی نخواهد داشت.

◀ مدت زمان مقاومت: مدت زمان مقاومت یک شهر بستگی به شباهت و یا عدم



شباهت آن شهر به تمدن شما دارد. اگر شما یکی از شهرهای سابق خود را پس از مدت زمان کوتاهی که از تسلط شما بیرون آمده بود مجدداً "فتح کنید. مقاومت به میزان کم و یا حتی با عدم مقاومت مواجه می‌شوید. یک شهر خارجی که از طریق تمدن شما تحت فشار فرهنگی بسیار بالایی قرار گرفته



آنها را ببینید. سایر منابع در ابتدای بازی قابل رویت نیستند و تا زمانی که به یک سری تکنولوژیهای خاص دسترسی پیدا نکنید، نمی‌توانید آنها را کشف کنید. مس یکی از نمونه‌های بارز در این زمینه است. در ابتدای بازی شما هیچ منبع مس را نمی‌توانید بر روی نقشه ببینید اما پس از این که به تکنولوژی برنز گساری دسترسی پیدا کردید مس نیز آشکار می‌شود.

◀ مکان منابع و کار کردن (وی آنها) منابع باید در مرزهای فرهنگ‌های شما قرار گرفته باشند تا بتوانید آنها را در شبکه شهرهای خود قرار دهید. علاوه بر توانایی‌های خاصی که منابع مختلف دارند آنها همچنین می‌توانند برای شما تولید غذا، تجارت و تولیدات مختلف دیگر بنمایند. به عنوان مثال یک منبع گندم میزان قابل توجهی غذا در منطقه‌ای که قرار دارد، ایجاد می‌کند. اگر فضایی که در آن منبع قرار دارد داخل شعاع یک شهر باشد کارگرهای آن شهر می‌توانند در آن منطقه مانند سایر مناطق شروع به کار کنند و البته خود کارگران نیز مایل به انجام چنین کاری هستند. زیرا این گونه مناطق از لحاظ کیفی در سطح بالایی قرار دارند.

◀ منابع و پیشرفت‌ها: قبل از آنکه شما از طریق منابع بتوانید به یک سری امتیازات



خاص دسترسی پیدا کنید بایستی یک سری پیشرفت‌ها را در مناطق مورد نظر ایجاد کنید. پیشرفت‌ها توسط کارگرها انجام می‌شود (به استثناء منابع آبی که توسط قایق‌های کاری انجام می‌شود) در صورتی که یک پیشرفت خاص مورد غارت قرار گرفت و یا خراب

شود از مزایای منابع تا زمانی که آن پیشرفت خاص را مجدداً "ایجاد کنند بی بهره خواهید بود.

◀ استفاده از دو نوع منبع یکسان به صورت هم‌زمان؛ شما می‌توانید به صورت هم‌زمان از دو یا چند منبع یکسانی که در داخل مرزهای شما قرار گرفته‌اند استفاده نماید به استثنای ارزشهای تولیدی، تجاری و غذایی مناطق شما هیچ سودی از منابع چند گانه نمی‌برید زیرا که یک منبع واحد از پس نیازهای تمدن شما به تنهایی برمی‌آید. البته شما ممکن است بخواهید به منابع بیشتری دسترسی داشته باشید تا در صورت متصرف شدن یکی از منابع توسط دشمن منبع دیگری در اختیار شما باشند و یا ممکن است بخواهید منابع اضافی را در ازای منابعی که سایر تمدنها در اختیار شما قرار می‌دهند شما نیز به آنها واگذار کنید.

◀ تجارت کردن منابع؛ شما در صورتی که به پیشرفتهای مورد نیاز یک منبع دسترسی پیدا کرده باشید و محل مورد نظر نیز از طریق شبکه‌های بین شهری به پابستگی شما متصل شده باشد می‌توانید آن منبع را با سایر تمدنهای تجارت کنید.

## انقلاب:

انقلاب زمانی رخ می‌دهد که شما قوانین حکومتی و یا دین تمدن خود را تغییر دهید. ▶ آثار یک انقلاب؛ در مدت زمانی که یک انقلاب رخ می‌دهد. تمدن شما در بی‌نظمی به سر می‌برد. در این صورت شما هیچ‌گونه تولید غذا، تجارت و سایر تولیدات دیگر را نخواهید داشت. عملیات ساخت کلیه واحدهای ساختمانی و تمامی پروژه‌های دیگر در مدت زمان یک انقلاب متوقف می‌شود.

◀ مدت زمان یک انقلاب؛ مدت زمان یک انقلاب بستگی به تعداد قوانین حکومتی تغییر داده شده دارد تغییر یک یا دو قانون حکومتی معمولاً "باعث ایجاد یک دوره چرخشی بی‌نظمی می‌شود در حالی که تغییر سه یا چند قانون حکومتی ممکن است باعث دو یا چند دوره چرخشی بی‌نظمی شوند صفحه مربوط به قوانین حکومت به شما نشان می‌دهد در ازای تغییر یک سری قانون چه مدت زمان بی‌نظمی را پیش رو خواهید داشت اگر این مدت زمان بسیار طولانی بود باید تغییرات کمتری را ایجاد کنید و یا حتی ممکن است هیچگونه تغییری را ایجاد نکنید. تغییر دین همیشه باعث ایجاد بی‌نظمی به مدت یک دوره چرخشی می‌شود. تمدنهایی که دارای رهبرانی با خصوصیت معنوی هستند هیچگاه لازم نیست یک انقلاب و یا یک بی‌نظمی را تحمل کنند.

◀ مدت زمان تأخیر؛ پس از آن که یک انقلاب رخ می‌دهد یک مدت زمان خاص مورد نیاز است تا بتوان یک انقلاب دیگر را به انجام رساند وقتی در صفحه مربوط به قوانین حکومتی یک بار دیگر کلید مربوط به انقلاب ظاهر می‌شود به این معناست که شهروندان شما مدت زمان لازم برای گذر از انقلاب قبلی را سپری کرده‌اند.

## متخصصین:

در ابتدا که یک شهر پیدا می‌شود تمامی شهروندان موجود در آن مشغول به انجام کارهایی برای رفع نیازهای اولیه آن شهر مانند شکار، ماهیگیری، کشاورزی بر روی زمین‌ها و کارهایی از این نوع می‌شوند.



این روند ممکن است تا مدتی ادامه پیدا کند اما سرانجام شهر شما به آن درجه رشد و شکوفایی خواهد رسید تا بتواند تعدادی از جمعیت خود را به کارهای دیگر مشغول کند در بازی تمدن ۴ به این شهروندان مفید متخصص گفته می‌شود. در این بازی شش نوع متخصص وجود دارد: مهندس، بازرگان، دانشمند، هنرمند، روحانی و متخصص شهرنشین که هر کدام از آنها یک سری فواید خاص خود را دارند.

در ابتدای بازی شما تنها می‌توانید یک نوع متخصص بسازید که آن هم متخصص شهرنشین است و از لحاظ کارایی در پایین‌ترین رده قرار دارد تمامی انواع متخصصین دیگر برای ساخته شدن به پیش نیازهایی همچون بعضی ساختمانها و عجایب مخصوص احتیاج دارد. البته هر ساختمان یا هر یک از عجایب اجازه ساخت تعداد محدودی از متخصصین را به شما می‌دهد بعنوان مثال ساختن یک معبد به شما اجازه ساخت فقط و فقط یک روحانی را می‌دهد. اما اگر شما یک کلیسای جامع بسازید می‌توانید دو روحانی دیگر تولید کنید. یعنی در مجموع سه روحانی.

قانون حکومتی با "سیتم قبیله ای" به شما اجازه می‌دهد تا هر تعداد دلخواه بازرگان، دانشمند و هنرمند متخصص که می‌خواهید در شهر خود بسازید و این تعداد بستگی به ساختمان‌هایی که در حالت عادی برای این کار مورد نیاز است، ندارد. البته با اینکه هیچ محدودیتی در تعداد مهندسین و روحانیونی که در یک شهر ساخته می‌شوند، وجود ندارد ولی شما حداقل یک نمونه از ساختمانها و عجایب مورد نیاز برای ساخته شدن این متخصصین را بایستی در شهر خود داشته باشید.

« آثار ناشی از تبدیل تعدادی از جمعیت شهر به متخصصین: زمانی که جمعیت یک شهر افزایش پیدا می‌کند نخستین نیاز آن شهر این است که جمعیت اضافه شده را به کارکردن در زمینهای اطراف آن شهر مامور کند. (به بخش شهر مراجعه کنید). در صورتی که یکی از زمینهای اطراف شهر دست نخورده باشد به صورت خودکار شهرنشین جدید شما در بهترین منطقه ممکنه در اطراف شهر شما شروع به کار می‌کند. در اطراف هر شهری ۲۰ منطقه برای کارکردن وجود دارد (البته اگر در شعاع شهر شما صحرا یا قله‌های مرتفع باشد این رقم کاهش پیدا می‌کند) اگر شما یکی از نیروهای کاری خود را به یک متخصص تبدیل کنید این فرد دیگر در زمین کار نمی‌کند در حالی که همچنان احتیاج به غذا دارد. نیروهای کاری باقی مانده در شهر باید برای همه غذای کافی تولید کنند در غیر این صورت شهر شما به قحطی مبتلا می‌گردد. پس به عنوان یک قانون کلی می‌توان گفت شهرهایی که دارای تولید غذایی بیش از حد نیاز هستند، می‌توانند متخصصین بیشتری را ایجاد کنند. در صورتی که شهرهایی با تولید غذایی پایین مجبورند تمامی نیروهای کاری خود را مامور به کارکردن در زمینهای اطراف شهر کنند تا با قحطی مبارزه کنند وقتی که بر روی تمامی زمینهای اطراف یک شهر یک فرد برای کارکردن موجود باشد به صورت

خودکار تمامی جمعیت تازه تولید شده به متخصصین تبدیل می شود (به خاطر داشته باشید که بسیار طول می کشد تا در طول بازی به چنین مرحله ای برسید). کامپیوتر خود مفیدترین متخصص مورد نیاز شما را تولید خواهد کرد و در صورتیکه توانایی ساخت سایر متخصصین را نداشته باشید، کامپیوتر شروع به ساخت یک متخصص شهرنشین می کند. شما می توانید خودتان نیز یک متخصص را تولید کنید. برای این کار کافی است یکی از شهرنشینان خود را از کارکردن در زمین معاف کنید. وقتی که شهر شما از لحاظ شادی پس رفت داشت و دیگر رشد نکرد، بهترین کاری که می توانید انجام دهید این است که تعدادی از جمعیت شهر خود را به متخصصین تبدیل کنید. شما با این کار از رشد جمعیت شهر خود جلوگیری می کنید زیرا در صورتیکه شهر شما از لحاظ جمعیتی رشد پیدا کند، شهروندان ناراضی و غیر قابل استفاده تولید می شود.

< متخصصین و افراد بزرگ: متخصصین علاوه بر کارائی هایی که در پایین به آنها اشاره شده می توانند باعث افزایش امتیاز افراد بزرگ در شهر شما شوند. این امتیاز برای هر متخصص ۳+ می باشد. متخصصین همچنین کمک می کنند تا مشخص شود شهر شما به تولید چه نوع فرد بزرگی پردازد.

< چگونه می توان به تولید یک متخصص پرداخت: شما می توانید در صفحه



مربوط به شهر یک متخصص را ایجاد کنید در سمت راست صفحه شما ۶ نوع متخصص را می توانید مشاهده کنید. تخصصی را که با رنگ خاکستری نشان داده می شوند در حال حاضر نمی توان ساخت. اگر تخصصی به صورت پر رنگ نمایش داده شود، به معنای این است که می توانید به تولید آن

پردازید. برای این کار بایستی بر روی علامت (+) که در کنار چهره متخصص است، کلیک کنید. اگر می خواهید یکی از متخصصین خود را جابجا کرده یا از دور خارج کنید، کافست بر روی علامت (-) کلیک کنید. برای ایجاد یک متخصص، یکی از شهروندان شما که بر روی زمینهای اطراف شهر مشغول به کار بوده است، دست از کار می کشد و تبدیل به متخصص می شود. اگر بخواهید دقیقاً "یکی از کارگرهای اطراف شهر خود را به صورت دلخواه تبدیل به یک متخصص کنید، بایستی بر روی زمینی که آن کارگر در حال کار بر روی آن است، کلیک کنید. (دایره سفید رنگ اطراف آن محو می شود) با این کار شما یک متخصص شهرنشین را تولید کرده اید. سپس بر روی علامت (+) که در کنار متخصص مورد نظر شما وجود دارد، کلیک

کنید. این کار باعث می‌شود تا متخصص شهرنشین تبدیل به متخصص مورد نظر شما شود.

بعضی از عجایب بصورت خودکار به شما یک یا چند متخصص از نوعی خاصی را می‌دهند. شما نمی‌توانید این متخصصین را جابجا کرده یا از دور خارج کنید و برای منظورهای دیگر نیز نمی‌توانید از آنها استفاده کنید. بعضی از قوانین حکومتی نیز به عنوان جایزه به شما یک متخصص در هر شهری می‌دهند. در این حالت شما می‌توانید انتخاب کنید که چه نوع متخصص در شهرتان ساخته شود. ولی نمی‌توانید این متخصصین را به نوعی دیگر تبدیل کنید.

#### ◀ انواع متخصصین:

- **مهندسان:** مهندسان باعث افزایش تولیدات یک شهر، به میزان ۲+ می‌شوند. همچنین شانس شهر را برای تولید یک مهندس بزرگ زیاد می‌کنند. کوره‌های آهنگری، کارخانجات و ساختمانهای صنعتی مشابه برای تولید مهندس مورد نیاز می‌باشد.

- **بازرگانان:** بازرگانان باعث افزایش طلا به میزان ۳+ می‌شوند و شانس شهر را برای تولید یک بازرگان بزرگ افزایش می‌دهند. فروشگاهها، بانکها و ساختمانهای تجاری مشابه برای ساختن یک بازرگان مورد نیاز می‌باشد.

- **دانشمندان:** دانشمندان باعث افزایش ۳+ برای تحقیقات یک شهر می‌شوند. همچنین شانس شهر را برای تولید یک دانشمند بزرگ زیاد می‌کنند. کتابخانه‌ها، دانشگاهها، و مراکز تحقیقاتی مشابه برای ساختن یک دانشمند مورد نیاز هستند.

- **هنرمندان:** هنرمندان باعث افزایش طلا به میزان ۱+ و افزایش فرهنگ به میزان ۴+ می‌شوند. همچنین شانس تولید یک هنرمند بزرگ را برای شهر افزایش می‌دهند. تئاترها و سایر مراکز هنری برای ساختن یک هنرمند مورد نیاز است.

- **روحانی:** روحانیون باعث افزایش تجارت و تولیدات یک شهر هر کدام به میزان ۱+ می‌شوند و نیز شانس شهر را برای تولید یک پیامبر بزرگ زیاد می‌کنند. معابد، کلیسای جامع و سایر ساختمانهای مذهبی برای ساخته شدن یک روحانی مورد نیاز می‌باشند.

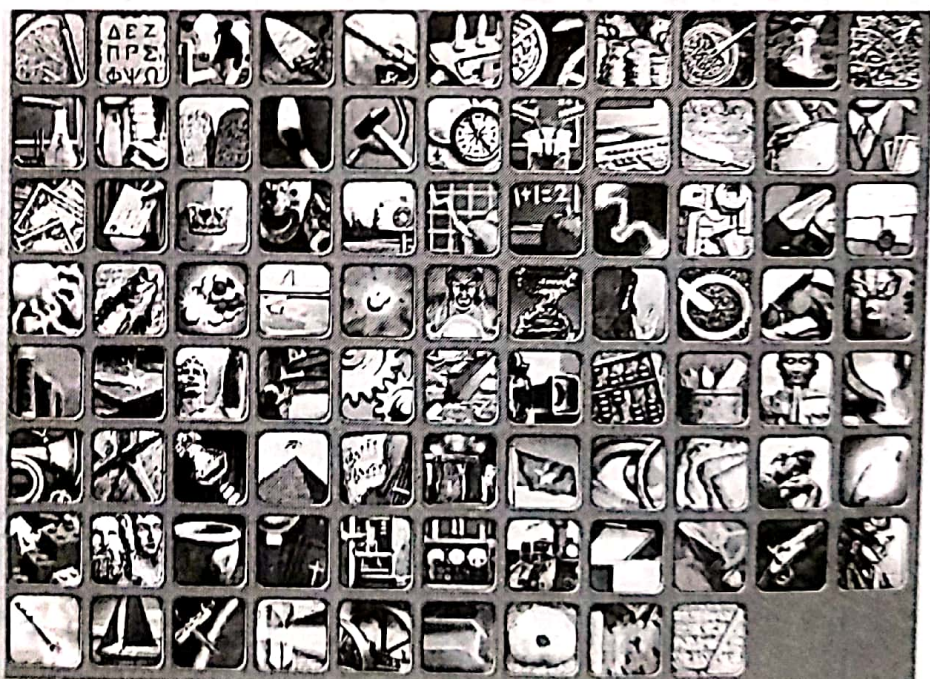
- **شهروندان:** شهروندان باعث افزایش تولیدات یک شهر به میزان ۱+ می‌شوند. ولی هیچ گونه امتیازی برای تولید افراد بزرگ به همراه ندارند. همچنین هیچ گونه تاثیری نیز بر روی نوع افراد بزرگی که تولید خواهند شد، ندارند. برای تولید شهروندان نیاز به ساخت هیچ گونه ساختمانی نمی‌باشد و می‌توان تعداد محدودی از آنها را به خدمت گرفت. البته بسیار کم پیش می‌آید که شما نیاز به تعداد زیادی از متخصصین شهری پیدا کنید.



«تأثیر عجایب و قوایلن هگومتری» بعضی از عجایب و قوانین حکومتی باعث افزایش قدرت متخصصین شما می‌شوند. و هر کدام از آنها تأثیر متفاوتی ایجاد می‌کنند. بعضی از عجایب و قوانین حکومتی باعث افزایش میزان تأثیر متخصصین بر روی تولید افراد بزرگ می‌شوند. یکی از عجایب به نام معبد بزرگ آتنا باعث افزایش تولید افراد بزرگ در شهرها به میزان ۵۰٪ می‌شود. یکی از عجایب دیگر بنام رزم نامه بین المللی این میزان را به ۱۰۰٪ می‌رسانند. (البته در شهری که ساخته شده است). قانون حکومتی صلح طلبی باعث افزایش این میزان به ۱۰۰٪ می‌شود. از تأثیرات دیگر می‌توان افزایش میزان تولید متخصصین را نام برد. به عنوان مثال، کلیسای سیستین برای متخصصین به میزان ۲+ امتیاز فرهنگی می‌آورد. قانون حکومتی "نماینده سالاری" به تمامی متخصصین شما به میزان ۳+ امتیاز تحقیقاتی اضافه می‌کند. در صورت استفاده صحیح از این امتیازات، می‌توانید نیروهای قدرتمندی بسازید.

## تکنولوژی:

توانایی جسمانی انسان نسبت به حیوانات در سطح پایین تری قرار دارند. حیوانات سریع تر و قوی تر هستند. دارای حواس قوی تری نسبت به انسانها هستند و تجهیزات بدنی بیشتری برای جنگیدن دارند. ولی انسان یک برتری بسیار بالایی دارد و آن هم توانایی تولید تکنولوژی براساس تجربه و شناخت محیط اطراف است.



در بازی تمدن ۴ بیش از ۸۰ نوع تکنولوژی وجود دارد که هر کدام از آنها باعث می‌شود انسان بر محیط اطراف خود تسلط بیشتری پیدا کنند.

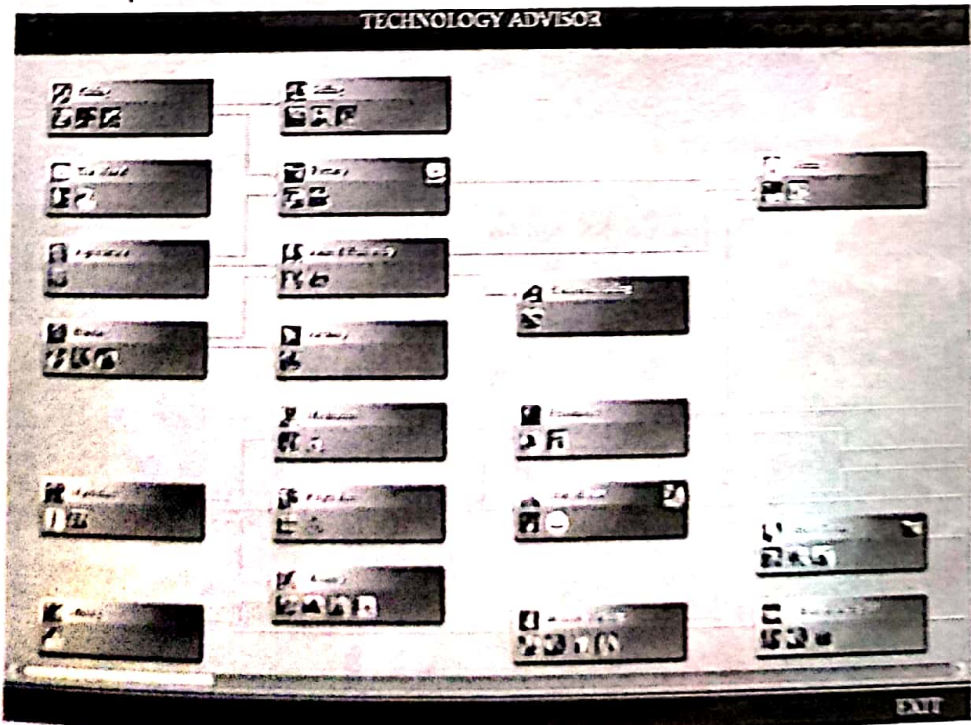
ک بدست آوردن تکنولوژی مختلف: هر تمدنی در ابتدای بازی تنها چندین تکنولوژی ابتدایی را در اختیار دارد. این تکنولوژیها از یک تمدن به تمدن دیگر تغییر می‌کنند. یک تمدن ممکن است تکنولوژی چرخ و کشاورزی را در ابتدا در اختیار داشته باشد در حالی که تمدن دیگری تکنولوژی عرفان و ماهیگیری را در اختیار دارد. برای رسیدن به تکنولوژیهای جدیدتر روشهای مختلفی وجود دارد که در زیر گفته شده است.

- دهکدههای دوست با شما: وقتی واحدهای شما به اکتشافات نقاط مختلف دنیا می‌پردازند ممکن است با دهکدههای قبیله ای مواجه شوند این دهکدهها ممکن است به کاشفان شما حمله کنند یا ممکن است نقشه‌ها، پول و یا تکنولوژیهای جدید را به کاشفان شما بدهند شما باید هر چه سریعتر این دهکده را پیدا کنید البته تعداد دهکدهها محدود است و تمامی تمدنها نیز به دنبال آنها هستند.

- سیاست: در طول بازی شما قادر خواهید بود تکنولوژیهای مختلفی را از طریق تجارت با تمدنهای دیگر بدست بیاورید.

- تحقیقات: شما خودتان می‌توانید از طریق تحقیقات به تکنولوژی جدید دست یابید که معمولی‌ترین روش محسوب می‌شوند.

- انتخاب یک تکنولوژی برای تمقیق: وقتی که شما یکی از تحقیقات خود را به اتمام برسانید و به یک تکنولوژی جدید دست بیابید. فهرستی به نام انتخاب یک



تکنولوژی ظاهر می‌شود و شما بایستی یک تکنولوژی دیگر را برای شروع تحقیقات بر روی آن انتخاب کنید. بعضی از تکنولوژیها احتیاج به یک سری تکنولوژی پیش نیاز دارند به عنوان مثال قبل از آنکه بتوانند به تکنولوژی اسب سواری دست یابید بایستی تکنولوژی نگهداری از حیوانات را آموخته باشید پس از این مرحله می‌توانید واحدهای کماندار اسب سوار را تولید کنید. بعضی از تکنولوژیها احتیاج به چند تکنولوژی پیش نیاز دارند و بعضی دیگر احتیاج به یک تکنولوژی خاص یا تکنولوژی خاص دیگری دارند. یکتا پرستی نمونه‌ای از گروه اول می‌باشد که احتیاج به چند خدای و تکنولوژی بینایی دارد. نگهداری از حیوانات نمونه‌ای از گروه دوم می‌باشد که احتیاج به تکنولوژی شکار یا تکنولوژی کشاورزی دارد ولی احتیاج به هر دوی آنها ندارند. زمانی که تمامی پیش نیازهای یک تکنولوژی به دست آمده باشد، این تکنولوژی در لیست شما ظاهر می‌شود.

◀ نمودار (دفتی تکنولوژی): نمودار درختی تکنولوژی برای شما بسیار مفید و سودمند واقع خواهد شد. برای دیدن این نمودار کافی است دکمه F6 را فشار دهید. شما می‌توانید تکنولوژی مورد نظر خود را از داخل این نمودار انتخاب کنید. یا می‌توانید با کلیک کردن بر اول یک تکنولوژی که در حال حاضر امکان تحقیق در مورد آن را ندارید به یک مسیر تحقیقاتی دسترسی پیدا کنید. بازی به صورت خودکار کوتاهترین مسیر را برای رسیدن به تکنولوژی مورد نظر را به شما نشان می‌دهد.

◀ (زمان مورد نیاز برای تحقیقات): هر تکنولوژی نیاز به تعداد مشخصی امتیازات تحقیقاتی دارد. صفحه انتخاب یک تکنولوژی به شما تعداد دوره‌های چرخشی مورد نیاز برای هر تکنولوژی را با توجه به توان تحقیقاتی در حال حاضر شما نشان می‌دهد برای این که یاد بگیرید چگونه توان تحقیقاتی خود را بالا ببرید و در نتیجه زمان مورد نیاز برای انجام تحقیقات کوتاهتر شوند به بخش تحقیقات مراجعه کنید.

◀ تغییر تحقیقات در حال انجام: شما آزاد هستید که در هر زمان تحقیقات انجام شده در تمدن خود را تغییر دهید برای انجام این کار کافی است بر روی نوار تحقیقات که در بالای صفحه اصلی بازی قرار دارد کلیک کنید و یا می‌توانید نمودار درختی تکنولوژی را باز کرده سپس یک تکنولوژی دیگر را انتخاب کنید. بر خلاف بازیهای قبلی تمدن شما لازم نیست هیچ تاوانی را در مقابل تغییر تحقیقات پردازد. بدین معنا که می‌توانید در مورد یک تکنولوژی تا وسط کار تحقیق کرده سپس سراغ یک تکنولوژی دیگر بروید و آن را به اتمام برسانید و پس از آن به تکنولوژی اول بازگشته تحقیقات را از همان جایی که رها کرده بودید، دوباره ادامه دهید.

«تأثیرات تکنولوژی؛ تکنولوژیها به شما توانایی ساخت واحدهای جدید، ساختمانها، عجایب مختلف، تغییر قوانین حکومتی، کشف دینهای جدید، تجارت کالاهای گوناگون با سایر تمدنها و... را می دهد. بعضی تکنولوژیها یک سری امتیازات مخصوص را به تمدنی که اولین بار آن تکنولوژی را کشف می کند، می دهند. توجه کنید که بعضی از تکنولوژیها باعث کهنه شدن و متروکه شدن بعضی عجایب شما می شوند.

## زمین و پیشرفتها:

در بازی تمدن ۴ دنیا تشکیل شده از یک سری نواحی شامل زمین و آب. بعنوان مثال صحرا، تپه ها، زمین های مسطح، زمین های ساحلی، اقیانوسها و... هر کدام از این نواحی به صورت های مختلفی وجود دارند مانند بیشه زارها، جنگل، آبادی و ... تمامی این موارد به شما کمک می کند تا بتوانید میزان کارایی یک ناحیه برای ساختن یک شهر در آن را معین کنید. میزان سختی در رفت و آمد یکی دیگر از عوامل تعیین کننده می باشد. در پایین تمامی تاثیرهای یک ناحیه در روند بازی گفته شده است.

«زمین ۵ (دیا): تمامی نواحی به صورت خشکی می باشند و یا بصورت دریا. واحدهایی آبی نمی توانند وارد خشکی شوند (به استثنای شهرهای ساحلی) و واحدهای زمینی نمی تواند وارد آب شوند (مگر آنکه توسط کشتیهای حمل و نقل منتقل شوند). بعضی از واحدهای هوایی می توانند وارد هر دو منطقه شوند.

«تأثیرات بز جنگها: وقتی که دو واحد مختلف در محیطی باز با یکدیگر می جنگند از نیروهای جنگی استاندارد خود بهره می برند اما بعضی از نواحی به واحد دفاع کننده مزایایی را می دهد. به عنوان مثال، اکثر واحدهایی که در نواحی مرتفع یا جنگلی قرار دارند از امتیاز دفاعی برخوردار می شوند. این امتیازات به صورت موقت باعث افزایش قدرت دفاعی واحد دفاع کننده می شود. به عنوان مثال یک واحد نیزه دار با نیروی کامل (یعنی نیروی ۱۰۰٪) وقتی در یک منطقه جنگی مورد حمله قرار بگیرند مشمول امتیاز دفاعی ۲۵٪ برای آن جنگ می شود و نیروی دفاعی به ۵ افزایش می یابد. البته اگر این واحد به فردی حمله می کرد از چنین امتیازی برخوردار نمی شد. امتیازات دفاعی تنها به دفاع کننده تعلق می گیرد.

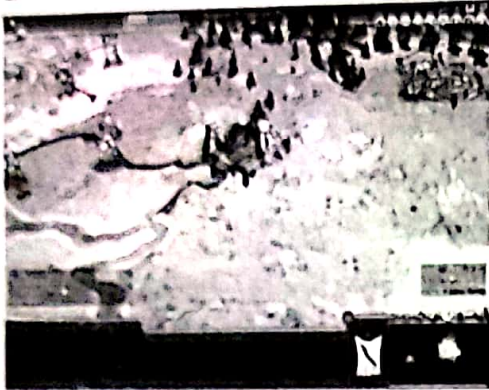
«تولیدات مربوط به هر منطقه: شهرها از طریق نواحی اطراف خود امرار معاش می کنند. هر منطقه مقدار مشخصی از غذا، تجارت و تولیدات را برای شهر خود به ارمغان می آورد که هر چه این میزان بیشتر باشد به نفع شهر است.

«(دندانها): رودخانه ها به تمامی نواحی مجاور سود می رسانند. رودخانه ها سود حاصل از وجود جاده ها در آن ناحیه را از بین می برند مگر آنکه به تکنولوژی ساخت

و ساز دسترسی پیدا کنید. رودخانه‌ها همچنین باعث کاهش نیروی جنگی واحد حمله کننده می‌شوند. البته در زمانی که واحد دفاع کننده در آنسوی رودخانه قرار داشته باشند همچنین باعث افزایش تبادلات تجاری نواحی مجاور می‌شوند.

### پیشرفت‌ها:

انسان از طریق منابع طبیعی موجود در اطراف خود، گذر زندگی می‌کنند. در ابتدا ممکن است انسانها در زمین‌های اطراف کار نکنند و تنها به خوشه چینی در جنگلهای



نزدیک و میوه‌های دانه ای بردارند و شکارچیان به دنبال حیوانات محلی باشند. البته این نوع منابع محدود هستند و هر چه جمعیت قلمرو بیشتر می‌شود مردم نیز باید توانایی خود را برای جمع آوری منابع غذایی بالا ببرند. در غیر این صورت دچار گرسنگی خواهند شد. با گذشت زمان انسانها از روشهای پیشرفته‌تری برای

استفاده از منابع و زمینهای اطراف شهرها استفاده می‌کنند. به عنوان مثال از مزارع برای افزایش تولید غذا و یا از معادن برای بدست آوردن فلزها و مواد سوختی استفاده می‌نمایند. همچنین از آسیابهای آبی برای مهارکردن نیروی موجود در رودخانه‌ها استفاده می‌کنند. در واقع می‌توان گفت توانایی انسان برای ایجاد منابع بزرگتر با جمعیت کمتر، پایه و اساس هر تمدنی است.

مکانهایی که می‌توان در آنها پیشرفت ایجاد کرد: پیشرفتهایی که سود ناشی از آنها مستقما" به شهر خاصی می‌رسد باید داخل شعاع آن شهر ایجاد شده باشند. در مقابل پیشرفتهایی که سود آنها به کل تمدن شما می‌رسد و به شما اجازه دسترسی به منابع خاصی را می‌دهند، می‌توانند در هر نقطه ای از مرزهای فرهنگی تمدن شما ساخته شوند (البته در این حالت نیز بهتر است که این پیشرفتها را داخل شعاع یکی از شهرها ساخت).

بعضی از پیشرفتها را تنها در مکانهای خاص می‌توان ایجاد کرد به عنوان مثال معادن را تنها بر روی تپه‌ها می‌شود، ساخت (یا در مکانهای مرتفعی که یک منبع خاص وجود داشته باشد) در حالی که مزارع را تنها در مکانهایی که در آن آب تازه وجود داشته باشد می‌توان ساخت (تا زمانی که به تکنولوژی خدمات شهری دست یابید) علاوه بر این تمامی پیشرفتها نیاز به تکنولوژی خاص دارند. به عنوان مثال تا زمانی که به تکنولوژی کشاورزی دست نیافته باشید، نمی‌توانید مزرعه بسازید و در پایان دقت کنید که بعضی از پیشرفتها نیاز به یکسری منابع خاص دارند. به عنوان مثال ساختن راه آهن نیاز به زغال سنگ دارد.

← **کارگاهها:** در بازی تمدن ۴ اکثر پیشرفتها توسط کارگرهایی که در شهرهای شما ساخته می‌شوند ایجاد می‌شود، این واحدها نمی‌توانند بجنگند و یا نمی‌توانند شهر جدیدی را تاسیس کنند اما می‌توانند یک مزرعه را بسازند و یا به تاسیس جاده‌ها و معادن مورد نیاز شهرهای بزرگ و قدرتمند پردازند.

← **قایق‌های کای:** این نوع قایق‌ها مانند کارگرهای شهری کار می‌کنند و می‌توانند یکسری پیشرفتها را داخل آب ایجاد کنند. به عنوان مثال می‌توانند به ساخت قایق‌های ماهیگیری یا شکار نهنگ و در مراحل بالاتر به ساخت سکوهای دریایی پردازند. البته یک تفاوت اصلی بین قایق‌های کاری و کارگرها وجود دارد. یک قایق کاری پس از این که یک پیشرفت را ایجاد نمود از بین می‌رود. شما برای ایجاد هر پیشرفتی که در دریا صورت بگیرد نیاز به ساختن یک قایق کاری دارید. (در حالی که کارگرها پس از ایجاد پیشرفتها در شهر شما از بین نمی‌روند).

← **ایجاد پیشرفت در یک ناحیه خاص:** برای ساختن یک پیشرفت خاص در یک مکان معین بایستی کارگر خود را به آن منطقه بفرستید. کارهایی که شما می‌توانید با کارگر خود انجام دهید در صفحه اصلی در قسمت کلیدهای واحد مورد نظر نمایش داده می‌شود. اگر تمدن شما برای ایجاد یک پیشرفت خاص به تکنولوژی‌ها و منابع مورد نیاز آن پیشرفت دست یافته باشد و در صورتی که آن پیشرفت خاص را بتوان در منطقه مورد نظر ساخت، شما آن پیشرفت را در قسمت کلیدهای واحد مورد نظر مشاهده خواهید نمود. تنها کافیست روی کلید مربوطه به آن پیشرفت کلیک بکنید. کارگر شما بلافاصله شروع به عمل ساخت می‌کند (اگر پیشرفتی با رنگ خاکستری نشان داده شده باشد، نشان دهنده این است که شما نمی‌توانید در حال حاضر آن پیشرفت را ایجاد کنید). برای آنکه بفهمید چه چیزی مورد نیاز است که شما ندارید کافیست که نشانگر ماوس را بر روی آن پیشرفت ببرید.

← **ساخت جاده‌ها و راه آهن:** شما می‌توانید به ۲ طریق به ساختن جاده‌ها پردازد در روش اول شما به طریق دستی می‌توانید به ساخت جاده در یک ناحیه کوچک پردازید. در روش دوم با استفاده از فرمان "ساخت جاده به سمت" و سپس مشخص کردن مکان نهایی به ساختن جاده بین دو ناحیه مورد نظر پردازید. کارگر شما به صورت خودکار کوتاهترین مسیر ممکنه بین دو فضای مورد نظر را تشخیص می‌دهد و بدون آنکه نیاز به دادن فرمان مجددی باشد شروع به ساختن جاده در آن مسیر می‌نماید (البته به این نکته نیز دقت کنید که با انتخاب این روش درست است که شما لازم نیست کار خاصی را انجام دهید اما بعضی مواقع ممکن است کارگرها مسیر مورد نظر و بهینه شما را برای ساختن جاده انتخاب نکنند).

« زمان مورد نیاز برای عملیات سافت؛ برای این که پیشرفتی کامل شود نیاز به گذشت یک یا چند دوره چرخشی است. زمان مورد نیاز برای عملیات ساخت بستگی به قوانین حکومتی جاری در آن مکان مخصوص دارد. در ضمن باید گفت که پیشرفتهای تکنولوژی این مدت زمان را کوتاه خواهند کرد و در پایان شما می‌توانید به طور همزمان از دو یا چند کارگر خود برای ایجاد یک پیشرفت خاص استفاده کنید و زمان ساخت مورد نیاز را به نصف کاهش دهید.

« غارت کردن پیشرفتهای؛ واحدهای نظامی می‌توانند به تخریب پیشرفتهایی که در سرزمین‌های بی‌طرف یا سرزمین متعلق به تمدنی که شما با آن در حال جنگ هستید بپردازند. برای انجام چنین کاری کافی است به سمت پیشرفت مورد نظر بروید و بر روی دکمه غارت کلیک کنید. البته ممکن است به خاطر این عملیات خراب کارانه خود با برخوردی مشابه روبه‌رو شوید. اگر در یک مکان خاص چندین پیشرفت وجود داشته باشد (به عنوان مثال یک جاده و یک معدن) واحد شما در هر دوره چرخشی تنها یکی از پیشرفتها را تخریب می‌کند. دقت کنید که قبایل وحشی در صورت دسترسی به پیشرفتهای شما با خرسندی هر چه تمامتر به غارت آنها می‌پردازند.

## نقل و انتقالات:

واحدهای زمینی نمی‌توانند در قسمتهای آبی حرکت کنند و نیاز به واحدهای حمل و نقل دریایی برای حمل آنها می‌باشد.

« انواع نقل و انتقالات: ۵ نوع واحد حمل و نقل دریایی وجود دارد. بعضی از آنها تنها می‌توانند واحدهای مخصوصی را جابجا کنند و بعضی هم تنها در آبها و ساحلهای فرار گرفته در داخل مرزهای فرهنگی تمدن خود قابلیت حرکت دارند.

• کشتی پارویی: ابتدایی‌ترین واحد حمل و نقل کشتی پارویی می‌باشد و می‌تواند دو واحد زمینی را از هر نوع که باشد حمل کند. کشتی پارویی تنها در نواحی ساحلی و آبهای مربوط به مرزهای فرهنگی شما قابلیت تحرک دارند.

• کشتی کاراوی: کاراوی می‌تواند یک شخصیت بزرگ، یک مبلغ مذهبی، مکتشف، دیده بان یا جاسوسی را جابجا کند. کاراوی اولین واحدی است که می‌تواند وارد تمامی اقیانوسها شود. بر خلاف سایر واحدها وقتی که یک کاراوی وارد قلمرو سایر تمدنها می‌شود، علیه آنها اعلام جنگ نمی‌کند.

• کشتی بادبانی: کشتی بادبانی می‌تواند سه واحد زمینی از هر نوعی که باشد را حمل کند. در ضمن می‌تواند وارد تمامی اقیانوسها شود.

• کشتی بادبانی: این واحدها برای اکثر نیروهای تمدن دیگر نامرئی هستند و می‌توانند یک شخصیت بزرگ، مبلغ مذهبی یا دیده بان یا مکتشف یا جاسوس را

حمل کنند. زیردریاییها می توانند وارد تمامی اقیانوسها شوند و در صورت ورود به قلمرو سایر تمدنها علیه این تمدنها اعلان جنگ نمی کنند.

- کشتی حمل و نقل: این کشتیها می توانند چهار واحد زمینی از هر نوعی را حمل کنند. در ضمن می توانند وارد تمامی اقیانوسها بشوند.
- ناوهای هواپیمابر: این واحدها می توانند ۳ جنگنده را حمل کنند. در ضمن می توانند وارد تمامی مناطق آبی شوند.

◀ وارد کردن واحدهای زمینی به داخل واحدهای حمل و نقل: در صورتی که واحدی در یک منطقه ساحلی که دارای یک واحد حمل و نقل است، دارید. باید



برای وارد کردن آن به داخل واحد حمل کننده بر روی آن واحد کلیک کنید و دکمه حمل و نقل دریایی را بفشارید. در صورتی که واحد حمل و نقل در منطقه ساحلی باشد واحد زمینی خود را به منطقه مورد نظر منتقل کنید. سپس به صورت خودکار این واحد داخل واحد حمل و نقل می شود. در صورتی که

واحد حمل و نقل پر باشند واحد مذکور نمی تواند وارد آن شود. برای ورود هر واحد به داخل وسایل نقلیه نیاز به امتیازات حمل و نقل مربوط به آن واحد می باشد.

◀ تخلیه واحدهای نقلیه: اگر واحد حمل و نقل در یک شهر است بر روی واحدی که می خواهید آن را تخلیه کنید کلیک کرده سپس بر روی گزینه تخلیه کلیک کنید. اگر واحد نقلیه در یک منطقه ساحلی باشد. شما نمی توانید به آن واحد دستور دهید که به خشکی نزدیک شود و تمامی واحدها خود را در آنجا تخلیه کند. اگر شما می خواهید تنها یکی از واحدهای خود را تخلیه کنید کافی است که آن واحد را فعال نمایید و به آن دستور دهید که به خشکی مجاور برود. تخلیه این واحدها تمامی امتیازات حرکتی آن واحد را در طول یک دوره چرخشی مصرف می کند.

◀ غرق شدن واحدهای حمل و نقل دریایی: واحدهای حمل و نقل دریایی مانند سایر واحدهای دریایی می توانند، بجنگند اگر چنین واحدی غرق شود، تمامی واحدهای داخل آن نیز غرق می شوند. واحدهای زمینی زمانی که داخل واحد حمل و نقل هستند، توانایی جنگیدن ندارند در حالی که جنگنده ها در صورتی که به آنها اجازه داده شود دارای این توانایی می باشند.



◀ حمل و نقل هلی کوپترهای جنگنده: هلیکوپترهای جنگنده را می‌توان توسط کشتیهای پارویی، کشتیهای بادبانی و واحدهای حمل و نقل دریایی مانند سایر واحدهای زمینی حمل کرد. ولی نمی‌توان آنها را توسط ناوهای هواپیمابر جابجا کرد.

## ملل متحد:

در پایان بازی پس از آنکه شما به تکنولوژی رسانه‌ها دسترسی پیدا کردید، می‌توانید یکی از بزرگترین عجایب به نام "ملل متحد" را بسازید. ساختن ملل متحد باعث می‌شود که شما بتوانید به پیروزی از طریق دیپلماتیک دسترسی پیدا کنید.

◀ (ای گیری): هنگامی که ملل متحد در نقاط مختلف دنیا ساخته نشده است، رای گیری در هر چند دوره چرخشی انجام می‌شود. تمامی تمدنهایی که هنوز به حیات خود ادامه می‌دهند بدون توجه به میزان قدرت آنها برای رای گیری شرکت می‌کنند. تعداد رای‌هایی که هر تمدن بدست می‌آورد، متناسب با جمعیت آن تمدن می‌باشد. هر چه جمعیت آن تمدن بیشتر باشد تعداد رای‌هایی که رهبران تمدن در انتخابات ملل متحد بدست می‌آورد نیز بیشتر است.

## ◀ انواع رای گیری:

• انتخابات مربوط به دبیرکل: اولین انتخاباتی که در ملل متحد انجام می‌گیرد



مربوط به انتخاب رهبری است که بعنوان دبیرکل انتخاب می‌شود. تمدنی که ملل متحد را می‌سازد همیشه یکی از دو کاندیدای دبیرکل است دومین کاندیدا، رهبر تمدنی است که بالاترین میزان جمعیت را دارد (یا دومین میزان جمعیت در صورتیکه آن

تمدنی که ملل متحد را ساخته دارای بیشترین جمعیت باشد). در هنگام رای گیری برای دبیرکل تمامی تمدنها یکی از دو کاندیدا را انتخاب می‌کند. یا این که می‌توانند از رای دادن خودداری کنند. اگر یکی از دو کاندیدا اکثریت رای‌ها را بدست بیاورد (با اکتساب تمدنهایی که از رای دادن خودداری کرده‌اند) آن کاندیدا به عنوان دبیرکل انتخاب می‌شوند در صورتی که هیچ اکثریتی وجود نداشته باشد انتخابات بی نتیجه می‌ماند و به دوره چرخشی دیگر موقوف می‌شوند تا زمانی که دبیرکل ملل متحد انتخاب شود.

هنگامی که یک دبیرکل انتخاب شد می‌تواند یکی از مصوباتی را که در زیر گفته شده است به انتخابات بگذارند. پس از آنکه یک نمونه از این انتخابات انجام شد بایستی به یک رای گیری مجدد برای مشخص شدن دبیرکل انجام شود و این

مراحل مجدداً " تکرار می‌شود. در تعیین دبیرکل میزان رای بیشتر مد نظر بود در حالی که برای موارد زیر تنها ۶۰٪ یا بیشتر از مجموعه رای‌ها برای انتخاب شدن آن مصوبه کافی است.

- پول رایج: در صورت انتخاب شدن مصوبه پول رایج در دنیا میزان تجارت و بازرگانی افزایش پیدا می‌کند تمامی شهرها برای زمین یک امتیاز اضافی دریافت می‌کنند.

- تجارت آزاد: انتخاب تجارت آزاد باعث می‌شود تا تمامی موانعی که در سر راه تجارت در دنیا وجود دارد، از بین برود. مسیرهای تجاری میان تمدنهایی که دارای مرزهای باز با سایر تمدنها هستند بدون توجه به موقعیت سیاسی آنها به نهایت عملکرد خود می‌رسد.

- عدم استفاده از سلاهای اتمی: با انتخاب این مصوبه استفاده از سلاحهای اتمی پایان می‌یابد. هیچ تمدنی در هیچ جای کره زمین نمی‌تواند سلاح اتمی بسازد (با وجود این که نیروگاههای اتمی موجود ناپدید نمی‌شود).

- حق رای بین المللی: انتخاب این مصوبه تمامی تمدنها را مجبور می‌کند تا قانون حکومتی حق رای بین المللی را (بدون توجه این که تکنولوژی‌های پیش نیاز این قانون را بدست آورده‌اند یا نه) انتخاب کنند.

- آزادی: انتخاب این مصوبه تمامی تمدنها را مجبور می‌کند تا قانون حکومتی آزادی را انتخاب کنند (بدون اینکه تکنولوژیهای پیش نیاز این قانون را بدست آوردند).

- محیط زیست گرایس: انتخاب این مصوبه تمامی تمدنها را مجبور می‌کند تا قانون حکومتی محیط زیست را انتخاب کنند.

- دین آزاد: انتخاب این مصوبه تمامی تمدنها را مجبور می‌کند تا قانون حکومتی دین آزاد را انتخاب کنید.

- پیروزی سیاسی: دبیرکل می‌تواند به عنوان فرد پیروز سیاسی نیز منتخب شود. با بدست آوردن تعداد رای‌های کافی سایر تمدنهای دنیا این رهبر می‌تواند به عنوان رهبری بدون چون و چرای ملل متحد انتخاب شود.

## پیروزی:

در بازی تمدن ۴ چند روش برای پیروز شدن وجود دارد. می‌توانید در جهت سلطه سیاسی، فرهنگی یا تکنولوژی عمل کنید. همچنین می‌توانید از روش همیشه محبوب له کردن دیگران زیر چرخهای ارابه خود استفاده کنید. این روش ارزشمند در پایین توضیح داده شده است.

شما برنده می شوید و در مقابل یک فرد دیگر می بازی و بازی تمام می شود اگر پیروزی شما به اندازه کافی تماشایی باشد این شاهکار شما ممکن است در قسمتی به نام صفحه مشاهیر ثبت شود.

VICTORY CONDITIONS				
<b>TIME</b> 11 Turns (243) Highest Score in 2000 AD	100%	100%	100%	100%
<b>CONQUEST</b> 100% of World	100%	0		
<b>DOMINATION</b> 99% of World Population 64% of Land Area	100%	100%	100%	100%
<b>CULTURAL</b> 3 Stars with Legendary Culture	100%	100%	100%	100%
<b>SPACE RACE</b>				
Build 1 SS Cannon	100%	0		
Build 1 SS Thruster	100%	0		
Build 1 SS Engine	100%	0		
Build 1 SS Landing Bay	100%	0		
Build 1 SS Garage	100%	0		
Build 1 SS Life Support	100%	0		
Build 1 SS Brain Chamber	100%	0		
<b>DIPLOMATIC</b> Eviction triggered by The United Nations	100%	100%	100%	100%
<b>VICTORIES</b>	<b>SETTINGS</b>	<b>RESOLUTIONS</b>	<b>SPACESHIP</b>	<b>EXIT</b>

◀ ادامه دادن بازی پس از پیروزی: شما می توانید پس از پیروزی در بازی همچنان آن را ادامه دهید اما دستاوردهای شما از این به بعد در صفحه مشاهیر ثبت نمی شود.  
 ▶ شکست: اگر شما از روی نقشه محو شوید و یا یکی از مخالفان شما به یکی از پیروزمایی که در زیر آورده شده دست یابد آنگاه شما بازی را باخته اید تمامی رهبران دیگر شما را به تمسخر می گیرند و این زمانی است که باید یک بازی جدید را شروع کنید.

◀ انواع پیروزی: در زیر روشهای مختلفی برای پیروزی در بازی تمدن ۴ آورده شده است برای اطلاعات بیشتر با فشردن دکمه F8 به صفحه شرایط پیروزی مراجعه کنید در این صفحه مسیرهای مختلفی را که در حال حاضر برای پیروزی شما وجود دارند نمایش داده می شود و نیز مشخص می کند که شما چقدر به این پیروزیها نزدیک می باشید (دقت کنید که اگر نوعی مشخص از پیروزی در صفحه مربوط به شرایط پیروزی آورده شده بود بدین معناست که این پیروزی بخصوص در طول تنظیمات بازی مستثنی شده است).

- پیروزی زمانی: بازی در یک دوره چرخشی بخصوص که معمولا " ۲۰۵۰ بعد از میلاد مسیح می باشد پایان می یابد تمدنی که در پایان این دوره چرخشی دارای بالاترین امتیاز باشد، برنده بازی در نظر گرفته می شود.
- پیروزی نظامی: در صورتی که تمدنی تمامی رقیبان خود را نابود کند بازی پایان می یابد. یک تمدن زمانی نابود می شود، که آخرین شهر خود را نیز از دست بدهد یا این که آن شهر خراب شود (این تمدن حتی اگر واحدهای پراکنده ای داشته باشد باز هم از بین رفته محسوب می شود).
- پیروزی از طریق سلطه: وقتی تمدنی ۷۵٪ جمعیت دنیا یا ۷۵٪ زمینهای موجود در دنیا را تحت تسلط خود در آورد به پیروزی می رسد.
- پیروزی فرهنگی: زمانی که ۴ شهر شما دارای فرهنگ افسانه ای (در حالت بازی با سرعت نرمال ۵۰،۰۰۰ امتیاز فرهنگی برای هر شهر) شود به این پیروزی دست می یابید برای اطلاعات در مورد فرهنگ و چگونگی اکتساب آن توسط شهرها به بخش فرهنگ مراجعه کنید.
- پیروزی فضایی: زمانی که شما تمامی اجزای کشتی فضایی خود را ساختید و



آن را به قنطورس آلفا بفرستید. به این پیروزی دست پیدا می کنید. نطورس آلفا نزدیکترین دنیای قابل سکنی به شماست. شما می توانید میزان پیشرفت سایر تمدنها برای دسترسی به این پیروزی را با فشار دادن کلید F8 و مراجعه به صفحه مربوط به شرایط پیروزی مشاهده کنید در این صفحه

شما تمامی اجزاء مورد نیاز برای ساختن یک کشتی فضایی و نیز میزان پیشرفت شما در این زمینه را نشان داده می شود.

برای ساختن اجزای یک کشتی فضایی در ابتدا بایستی برنامه آپولو را تکمیل کنید. سرعت ساخت اجزای مختلف یک کشتی بستگی به چندین عامل مختلف دارد. دسترسی بر یک سری منابع مشخص بخصوص آلومینوم می تواند سرعت ساخت را بالاتر ببرند در صورتی که شما یک لابراتوار در شهر خود داشته باشید، می توانید سرعت تولید خود را ۵۰٪ افزایش دهید در پایان شما با ساخت یکی از عجایب به نام آسانسور فضایی می توانید سرعت تولید اجزای مختلف کشتی های فضایی در شهرهای مختلف خود را به میزان ۵۰٪ افزایش دهید.

- پیروزی سیاسی: اگر ملل متحد ساخته شود و رهبری در انتخابات رهبر دنیا پیروز شود. در این صورت به این نوع پیروزی دست یافته است.

## جنگ:

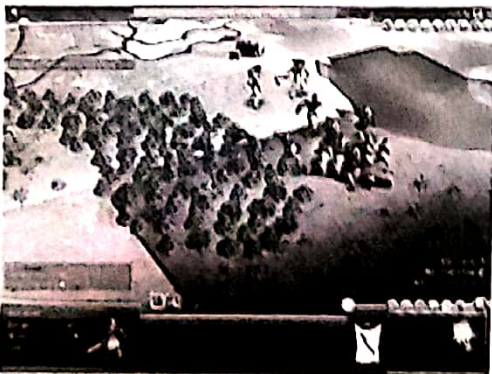
جنگ برای تمامی تمدنها پیش می آید. رهبر شما چه قدیمی باشد و چه جدید و هر قدر هم که صلح دوست باشد، باز هم با همسایگان خود درگیری پیدا خواهد کرد. علت ممکن است بخاطر تصرف تمامی سرزمینهای بی طرف باشد و یا به خاطر این که رقیب شما بر روی منابع مورد علاقه شما تسلط پیدا کرده، یا شاید فقط بخاطر تفریح. شما برای برنده شدن در بازی تمدن ۴ لازم نیست که تمامی دنیا را فتح کنید ولی لازم است که بتوانید از خود دفاع کنید تا بتوانید تا زمان دستیابی به یکی از پیروزیها دوام بیاورید.

◀ شروع جنگ: چندین روش وجود دارد تا با تمدنهای دیگر وارد جنگ شد.

• اعلان جنگ: زمانی که شما با سایر تمدنها رابطه سیاسی داشته باشید، می توانید از این طریق علیه رهبر آن تمدنها اعلان جنگ کنید.

• مهاجم به یک واحد: زمانی که شما وارد منطقه ای شوید که شامل یک واحد خارجی می باشد برنامه به صورت خودکار از شما سوال می کند که آیا می خواهید با آن واحد جنگ کنید یا این که همچنان در صلح باشید. اگر شما اولین گزینه را انتخاب کنید تمدن شما با تمدن مقابل وارد جنگ می شود و در صورت انتخاب گزینه دوم واحد شما بدون ایجاد مشکلی وارد منطقه مورد نظر می شود و هیچ جنگی رخ نمی دهد.

• وارد شدن به سرزمینهای سایر ملل: زمانی که شما به یکی از واحدهای خود



دستور می دهید که وارد مرزهای تمدن دیگر بشوند برنامه به شما یادآوری می کند که انجام چنین کاری باعث بروز جنگ با تمدن مقابل می گردد. در این هنگام اگر شما فرمان پیشروی را بدهید واحد شما حرکت می کند و جنگ رخ می دهد. در مورد این قانون چندین استثناء وجود دارد

ممکن است شما پیمان مرزهای باز را با تمدن مقابل امضاء کرده باشید. در این صورت جنگی رخ نمی دهد و همچنین کاراوها و بعضی از واحدهای نامرئی در هنگام وارد شدن به قلمرو سایر تمدنها اعلان جنگ نمی کنند.

◀ امضای پیمان دفاعی: اگر شما با تمدن دیگری پیمان دفاعی امضاء کرده باشید و تمدن مذکور مورد حمله قرار بگیرد شما به صورت خودکار با فرد حمله کننده وارد جنگ می شوید (توجه کنید که اگر هم پیمان شما به تمدن دیگری حمله کند در

این صورت این پیمان دفاعی به صورت خودکار فسخ می‌شود و شما مجبور نیستید با تمدن سوم به جنگ پردازید).

◀ **داشتن پیمان نظامی:** اگر شما با تمدنی پیمان نظامی امضاء کرده باشید به طور خودکار با هر تمدنی که با آنها در حال جنگ باشد اعلان جنگ می‌دهید (بدون توجه به این که چه کسی جنگ را شروع کرده است).

◀ **تأثیرات جنگ:**

- **اخراج و اهدای شما از قلمرو دشمن:** اگر شما یک سری واحد قابل رویت در قلمرو دشمن خود داشته باشید تمامی این واحدها به داخل مرزهای شما یا داخل سرزمینهای بی طرف اخراج می‌شود. این اتفاق در مورد واحدهای دشمن که در مرزهای شما قرار دارند نیز صادق است.

- **لغو توافقات تجاری:** اگر شما با دشمن جدید خود قبلاً "توافقات تجاری داشته‌اید تمامی این توافقات لغو می‌شود. اگر سرزمین دشمن شما با تمدن سومی دارای شبکه تجاری باشد این شبکه تجاری قطع می‌شود و شما نمی‌توانید به تمدن سوم دسترسی داشته باشید. مگر آنکه مسیر جدیدی باز کنید.

- **حرکت آهسته در سرزمینهای دشمن:** اگر شما با تمدنی پیمان مرزهای باز امضاء کرده باشید، می‌توانید از جاده‌های آن تمدن استفاده کنید. در صورتی که علیه آن تمدن اعلان جنگ کنید دیگر نمی‌توانید از این جاده‌ها استفاده کنید.

◀ **دست یابی به صلح:** اگر تمدنی تمامی شهرهای خود را از دست دهد از دور بازی خارج می‌شود. برای جلوگیری از ویرانیهای بیشتر می‌توان جنگها را از طریق سیاست و در صورت موافقت طرفین آتش بس یا پیمان صلح پایان داد.

**فصلتگی از جنگ:**

اگر شما یک جنگ طولانی داشته باشید ممکن است خستگی از جنگ باعث عدم شادابی شهرنشینان شما شود. در بخش شادی اطلاعاتی در مورد تأثیرات عدم شادابی و روشهای مقابله با آن آورده شده است. اما در این بخش اطلاعات در مورد خستگی از جنگ داده شده است.

◀ **شهرهای اشغال شده:** اگر شما از تمدن دیگر شهری را تحت اشغال در آورید شهر اشغال شده دارای استعداد بیشتری برای خستگی از جنگ می‌باشد. این اثر پس از گذشت زمان و با یکسان شدن فرهنگ این شهر با فرهنگ تمدن شما از بین می‌رود.

◀ **مبارزه با فصلتگی از جنگ:** چندین روش مختلف برای محدود کردن اثرات خستگی از جنگ وجود دارد. بهترین کار ایجاد صلح می‌باشد. این مسئله باعث از بین رفتن فوری ناراحتی در شهر شما می‌شود. اگر این کار عملی نباشد شما

می‌توانید با تاسیس زندان میزان خستگی از جنگ را کاهش داده یا با انتخاب واحد حکومتی بر پایه پلیس به طور کلی خستگی از جنگ را از بین ببرید. همچنین می‌توانید درصد بیشتری از خزانه تمدن خود را صرف مسائل فرهنگی بکنید. (این کار را از طریق تکنولوژی، نمایشنامه انجام دهید) با این کار میزان شادی شهرنشینان شما افزایش پیدا می‌کند.

### امتیاز دفاع از شهر:

مطمناً واحدهایی که به دفاع از شهرها می‌پردازند مشمول یک سری امتیازات می‌شوند و ساختمانهایی که در شهرها ساخته می‌شوند مانند دیوارها باعث ایجاد یک سری امتیازات مخصوص می‌شوند. البته این موارد برای حالتی که دشمن شما یک واحد "مجهز به باروت" باشد صادق نیست. همچنین شهرهایی که به فرهنگ پیشرفته دست یافته‌اند نیز به واحدهای دفاعی خود "امتیاز دفاع فرهنگی" می‌دهند.

◀ **امتیاز سنگربندی:** در هر دوره چرخشی که یک واحد در یک منطقه مخصوص سنگربندی کرده باشد، یک امتیاز ۰.۵٪ به نیرویش اضافه می‌شود و این امتیاز تا مقدار ۲۵٪ نیز می‌تواند افزایش پیدا کند. یعنی اگر به مدت ۵ دوره چرخشی در آن ناحیه مقیم شود امتیاز ۲۵٪ را می‌گیرد. به محض اینکه این واحد از آن منطقه به یک منطقه دیگر جابجا شود این امتیاز را از دست می‌دهد.

◀ **امتیاز مزبور به ترفیع درجه:** واحدهای با تجربه ممکن است مشمول امتیازی به نام امتیاز "ترفیع درجه" بشوند. این امتیازات ممکن است به توان کلی دفاعی شهر شما اضافه کند یا ممکن است توان دفاعی یک واحد مخصوص شما را بالا ببرد. البته حالت دوم تحت شرایط مخصوصی پیش می‌آید (مثلاً وقتی با واحدهای مخصوصی از دشمن می‌جنگید و یا وقتی در مکانهای مخصوصی از سرزمین خود می‌جنگید و....).

این عوامل تغییر دهنده امتیازات وقتی با یکدیگر جمع می‌شوند می‌توانند تاثیر به سزایی داشته باشند. یک "چماق‌دار" با توان جنگ ۸ در حالتی که عوامل تغییر دهنده دخیل نباشند تقریباً همیشه یک "مکتشف" با توان جنگیدن ۴ را شکست می‌دهد. اما این امتیاز ممکن است تحت شرایط مناسب و ایده آل به نحو موثری به نفع شما عوض شود. اگر مکتشف شما به طور کامل سنگربندی انجام داده (۲۵٪ امتیاز) و در یک دامنه جنگی قرار داشته باشد (۷۵٪ امتیاز) و به درجه‌های "پارتیزان غیرنظامی" (۵۰٪ امتیاز بر روی تپه‌ها) و "چوب بر II" (۵۰٪ امتیاز در جنگها) رسیده باشد، در این صورت یک افزایش ۲۰۰ درصدی قدرت را خواهد داشت و به قدرت ۱۲ می‌رسد. در این موقع است که اگر یک چماق‌دار به شما حمله کند به صورت ناگهانی غافلگیر می‌شود.

کمانداران معمولی و کمانداران بزرگ را نمی‌توان به سادگی از شهری که در آن مقیم هستند بیرون کرد و علت آن همان مواردی است که قبلاً گفته شد. کمانداران



معمولی یک امتیاز ۲۵٪ در هنگام دفاع از شهر دارند و این امتیاز را می‌توان با ارتقاء سطح پادگانهای شهری بیشتر نیز کرد. همچنین ممکن است این امتیازات از طریق درجه دفاعی شهر یا از طریق درجه فرهنگی بالای شهر نیز بیشتر شود. مثلاً "کمانداری که به صورت کامل سنگربندی را انجام داده (۲۵٪ امتیاز) و

در شهری قرار دارد که دور آن را دیوار فرا گرفته (۵۰٪ امتیاز) و به درجه ارتقای پادگان I (۴۵٪ امتیاز برای کل نیروی دفاعی شهر) رسیده است، دیگر دارای نیروی جنگی ۳ نیست بلکه این نیرو به ۶,۶ می‌رسد. به همین علت است که این کمانداران مزاحم می‌توانند در مقابل واحدهای قدرتمندتری مثل کمانداران اسب سوار مقاومت کنند.

◀ **امتیاز جنگ:** در ابتدای هر جنگی، کامپیوتر یک نیروی جنگیدن برای هر واحد در نظر می‌گیرد و سپس برای این جنگ امتیازبندی می‌کند. اگر دو واحد دارای درجه قدرت جنگی مساوی باشند و با یکدیگر به مبارزه بپردازند، هر کدام از آنها برای برنده شدن در آن مبارزه دارای شانس مساوی هستند و هر دو می‌توانند به یک اندازه به طرف مقابل خود آسیب برسانند. اگر یک واحد دارای قدرت نظامی ۲ برابر نسبت به واحد مقابل خود باشد، در این صورت دارای شانس برنده شدن ۲ به ۱ است و می‌تواند با شانس ۲ برابر به طرف مقابل ضربه وارد کند.

◀ **دوره‌های جنگی:** جنگها دارای مدت زمان خاصی هستند که به آن یک دوره جنگی گفته می‌شود. در طول هر جنگی کامپیوتر به صورت تصادفی امتیازات جنگ را چک می‌کند و واحدی که دارای امتیاز کمتری باشد، آسیب می‌بیند. این جنگ تا زمانی که یکی از واحدها نابود شود و یا این که از ادامه جنگ منصرف شود ادامه پیدا می‌کند.

◀ **میزان آسیب دیدگی:** میزان آسیبی که ممکن است به یک واحد در طول یک دوره وارد شود بستگی به توانایی جنگیدن آن واحد دارد. اگر دو واحد با نیروی جنگی مساوی با یکدیگر بجنگند، واحدی که بازنده باشد در طول هر دوره ۲۰٪ آسیب می‌بیند. (در این نوع مبارزه اولین واحدی که ۵ دوره را بیازد به مرز آسیب دیدگی ۱۰۰٪ می‌رسد و بنابراین نابود می‌گردد) اگر نیروی جنگی یک واحد، از واحد مقابلش بیشتر باشد، واحد قویتر در صورتی که در یک دوره برنده شود



متناسب با قدرتش آسیب بیشتری به حریفش وارد می‌کند در حالی که واحد کوچکتر میزان آسیب کمتری را ایجاد می‌کند.

### سربازگیری:

قانون حکومتی "سربازی ملی" به شما اجازه می‌دهد تا در عرض هر چرخش سه بار سربازگیری کنید. وقتی شما از واحدهای در داخل شهر سربازگیری کنید، تعدادی از جمعیت آن شهر به نیروی نظامی تبدیل می‌شود. در زیر خصوصیات واحدهایی که با سربازگیری تشکیل شده‌اند آورده شده است.

◀ نوع واحد: واحد نظامی ساخته شده بهترین سرباز استاندارد است که داخل تمدن شما وجود دارد. در مراحل ابتدایی ممکن است این واحدها به صورت مرد شمشیرزن باشند در حالی که به مرور زمان ممکن است این واحدها به صورت مرد چماق به دست، تفنگدار یا پیاده نظام باشند.

◀ تجربه واحد: واحدهای به خدمت گرفته شده در ابتدا دارای نصف تجربه واحدهای استاندارد هستند که در همان شهر تربیت شده‌اند و در آنجا تجربه کسب کرده‌اند.

◀ اظهار نافرمانی: به خدمت گیری افراد برای سربازی باعث ایجاد نافرمانی در شهری می‌شود که در آنجا شروع به سربازگیری کرده‌اید. این نافرمانی پایدار نیست و با گذشت زمان از بین می‌رود. اگر در شهری چندین بار سربازگیری انجام دهید مدت زمان این نافرمانی طولانی‌تر می‌شود.

### جاسوسها:

جاسوسها واحدهای نامرئی مخصوص هستند که می‌توانند بصورت پنهانی در نقاط مختلف نقشه حرکت کنند و دارای مجموعه ای از تواناییهای بخصوص هستند. در صورتی که یکی از جاسوسان دشمن در نزدیکی یکی از مناطق جاسوسی شما باشد. در این حالت است که جاسوس شما نقش دفاعی برای شما ایفا می‌کند (از طریق افشا کردن مکان جاسوس دشمن).

◀ تولید جاسوسها: جاسوسها تنها در شهرهایی که دارای یکی از عجایب بین المللی به نام "اسکاتلندیارد" هستند تولید می‌شود. جاسوسان شما نامرئی هستند. این واحدها دیده نمی‌شوند و به آنها نمی‌توان حمله کرد.

◀ دیالکتها: جاسوسها مانند سایر واحدها حرکت می‌کنند. تنها با این تفاوت که وقتی از مرزهای خارجی عبور می‌کنند علیه صاحبین آن قلمرو اعلام جنگ نمی‌کنند.

◀ ماموریتها: جاسوسها می‌توانند ماموریتهای مختلفی را انجام دهند، بعضی از آنها مربوط به کشتن افراد و بعضی هم مربوط به عمل خراب کارانه می‌شوند. جاسوسها می‌توانند در هر گوشه از نقشه این ماموریتها را انجام دهند. چه

قلمرو مورد نظر متعلق به یکی از هم پیمانان شما باشد و چه متعلق به یکی از تمدنهای دشمن باشد.

- **بزرسی کردن شهرها:** به محض ورود به یک شهر خارجی جاسوسان در صحنه مربوط به آن شهر دیده می‌شوند و می‌توانند اطلاعات مهمی چون نیروهای دفاعی موجود در شهر، ساختمانها در حال ساخت در شهر و غیره را به شما بدهند.
- **فراپ کردن تولیدات یک شهر:** یک جاسوس می‌تواند تولیدات یک شهر را نابود کند. در صورتی که موفق باشد زنده می‌ماند و شهر مورد نظر نیمی از امتیازات تولیدی خود را در زمینه تمامی تولیدات در حال ساخت خود از دست می‌دهد. بعنوان مثال اگر شهری به تازگی عملیات ساخت یکی از عجایب را شروع کرده باشد جاسوس شما می‌تواند به طور کلی آن را منهدم کند در صورتی که عملیات با موفقیت به همراه نباشد هیچ ساختمانی از بین نمی‌رود و جاسوس شما نیز نابود می‌شود.

- **فراپکاری در پیشرفت‌های ایجاد شده در یک شهر:** جاسوسان می‌توانند در هر مکانی که یک پیشرفت ایجاد شده باشد خرابکاری ایجاد کنند در صورتی که موفق شوند پیشرفت مورد نظر از بین خواهد رفت و جاسوس زنده می‌ماند در غیر این صورت جاسوس از بین می‌رود و پیشرفت مورد نظر نیز دست نخورده باقی می‌ماند.

- **دزدیدن نقشه‌ها:** در صورتی که جاسوس شما این کار را در شهر مرکزی دولتی که شامل یکی از عجایب قصر یا قصر فراموش شده باشد، انجام دهد، احتمال موفقیت بیشتری دارد. در صورت موفقیت جاسوس شما زنده می‌ماند و می‌توانید تمام نقشه در دسترس تمدن خارجی را مشاهده کنید این نقشه شامل تمامی قلمرو این تمدن و تمامی نقاط قابل دید توسط واحدهای آن می‌باشد. در صورت عدم موفقیت جاسوس شما خواهد مرد و شما به هیچ نقشه ای دست پیدا نمی‌کنید.

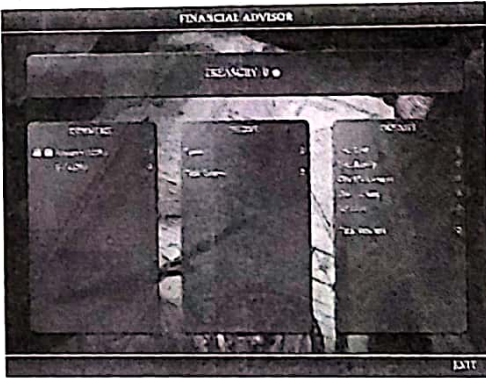
◀ **شانس موفقیت یا عدم موفقیت جاسوس:** میزان موفقیت یا ناکامی یک جاسوس بستگی به تعداد واحدهای طرف مقابل شما در منطقه ای که جاسوس شما وجود دارد، می‌باشد. اگر منطقه مورد نظر شما اشغال شده نباشد شانس موفقیت بسیار بالاتر خواهد بود. به ازای هر واحدی که در منطقه مورد نظر موجود باشد شانس شما نیز کمتر است.

◀ **تأثیرات سیاسی ماموریت‌های مختلف:** اگر یک ماموریت با موفقیت انجام شود تمدن مورد نظر نمی‌فهمد که چه کسی این ماموریت را انجام داده است. بنابراین نظر آن تمدن در مورد شما تغییر نمی‌کند. اگر ماموریت موفقیت آمیز نباشد تمدن مورد نظر می‌فهمد که چه کسی مسئول این خرابکاری است و متناسب با آن نظرش را

نسبت به شما عوض می‌کند. حتی این احتمال وجود دارد که در صورت شکست جاسوس شما، تمدن مقابل علیه شما اعلام جنگ کند.

## ثروت:

گذر زمان در طول تاریخ نشان داده که مدیریت ثروت یکی از مهمترین مسایل



می‌باشد. در قرن ۱۶ میلادی اسپانیا به منابع نامحدود طلا و نقره در آمریکای مرکزی و جنوبی دست پیدا کرد. اما میزان بسیار زیادی از این ثروت بخاطر رشوه خواری و سوء مدیریت از بین رفت. زیرا نمی‌توانستند کشتیها و نیروهای نظامی لازم را برای محافظت از این ثروتهای کسب شده از آمریکا ایجاد کنند و آنها را

در مقابل ملتهای دشمن و نیز دزدان دریایی آسیب پذیر باقی گذاشتند. در پایان جنگ جهانی اول آلمان ورشکسته شد و مجبور شد از مستعمرات خود خارج شود ولی با گذشت ۲۰ سال این کشور توانست ثروت کافی برای تولید قدرتمندترین ماشینهای نظامی دنیا را ایجاد کند. ثروت یکی از مسائل فوق العاده مهم از بازی تمدن ۴ می‌باشد. در صورتی که مدیریت مالی خوبی داشته باشید. تمدن شما به خوبی رشد و توسعه پیدا می‌کند و اگر ثروت خود را به باد بدهید تمدنتان افسرده و عقب مانده باقی می‌ماند.

◀ میزان ثروت موجود: در صفحه اصلی بازی یک شمارنده وجود دارد که میزان ثروت در حال حاضر شما را نمایش می‌دهد. این عدد معمولاً "مقداری مثبت می‌باشد یا اینکه صفر است (در غیر این صورت تمدن شما در وضعیت خطرناکی قرار دارد). اعدادی که در مجاورت شمارنده قرار دارند نشان می‌دهند که تمدن شما در طول هر دوره چرخشی به چه میزان ثروت کسب کرده یا از دست می‌دهد.

◀ تجارت و ثروت: مقدار ثروتی که شهرهای شما تولید می‌کنند بستگی به این دارد که چه میزان از خزانه خود را به امر تحقیقات اختصاص می‌دهید (در آینده به امر فرهنگ). درصد باقیمانده درآمد شما، همان مقداری است که باقی می‌ماند و به امر تحقیقات و فرهنگ اختصاص داده نمی‌شود. به عنوان مثال اگر شما به میزان ۷۰٪ از درآمد خود را صرف علم و ۱۰٪ را صرف فرهنگ کنید ۲۰٪ باقیمانده باعث افزایش میزان ثروت شما می‌شود.

### ◀ بدست آوردن ثروت:

- **ثروت شهر:** هر شهری درآمد خود را از طریق کارکردن بر روی زمینهای قرار گرفته در شعاع شهر و نیز از طریق منابعی همچون طلا یا نقره و مواد خوشبو کننده بدست می آورد. ساختن یک سری پیشرفتهای خاص همچون خانه های روستایی و معادن می توانند این میزان درآمد شهرهای شما را به میزان چشمگیری افزایش دهند و باعث افزایش میزان ثروت تمدن شما شوند.
- **دهکده های قبیله ای:** اگر یکی از واحدهای شما داخل دهکده ای قبیله ای شود ممکن است که آن دهکده مقداری طلا به عنوان باج به شما بدهد.
- **تصرف شهرها و پیاپول پیشرفته:** شما می توانید مقدار زیادی طلا را از طریق تصرف یکی از شهرهای دشمن یا یکی از قبایل وحشی بدست بیاورید. همچنین می توانید مقداری طلا (البته نسبت به حالت قبلی خیلی کمتر) را از طریق غارت پیشرفتهای دشمنان یا قبایل وحشی بدست بیاورید.
- **بازرگانان بزرگ:** اگر شهر شما یک بازرگان بزرگ را تولید کند شما می توانید او را به یک ماموریت تجاری به یک شهر خارجی بفرستید. این روش میزان بسیار زیادی طلا را به خزانه شما می افزاید.
- **سیاست:** شما می توانید از طریق روشهای سیاسی به کسب ثروت پردازید. اینکار از طریق خرید و فروش تکنولوژیها و منابع مختلف انجام می شود.

### هزینه ها:

هر چه تمدن شما رشد پیدا کند به مسائل زیربنایی بزرگتری نیاز پیدا می کند. واحدهای جدیدی از ماموران اداری برای در دست گرفتن کارهای ترکیبی در حال افزایش امپراطوری، به وجود می آیند و بنابراین فرصتهای بیشتری برای انجام کارهای آمیخته با فساد برای این ماموران اداری پیش می آید. در بازی تمدن ۴ این مشاغل را از طریق هزینه های مربوط به نگهداری شهر نشان می دهیم.

در این بازی ۲ عامل هستند که میزان هزینه های مربوط به نگهداری را معین می کنند: تعداد شهرهایی که شما ساخته اید و فاصله ای که شهرهای شما با دولت مرکزی دارند.

### ◀ تعداد شهرها:

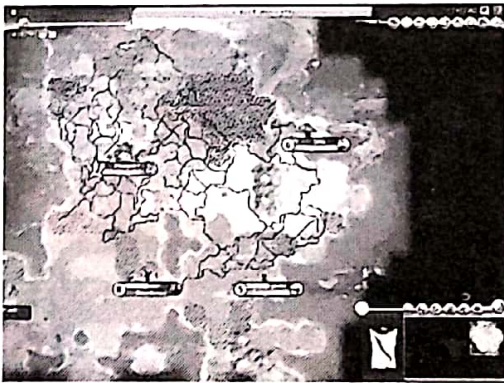
هر چه تعداد شهرهای شما بیشتر شود هزینه های مربوط به نگهداری تمامی شهرها نیز افزایش می یابد. بنابراین هر چه تمدن شما بزرگتر شود اضافه کردن شهرهای جدید می تواند هزینه های مربوط به نگهداری شهرهای شما را با سرعت زیادی افزایش دهد. به عنوان مثال: فرض کنید هزینه نگهداری اولیه شهری یک طلا باشد. به ازای هر شهر جدیدی که در قلمرو شما ساخته شود این هزینه به میزان یک طلا افزایش می یابد. بنابراین وقتی که شما یک شهر دارید بابت مخارج نگهداری آن یک طلا می پردازید و اگر شهر دیگری را تاسیس کنید بایستی به ازای هر شهر دو طلا پردازید. بنابراین هزینه های کلی شما به ۴ افزایش می یابد. افزودن

شهر سوم به قلمرو شما این هزینه‌های مدیریتی را به ۹ افزایش می‌دهد و به همین ترتیب (دقت کنید که این اعداد تنها به عنوان نمونه مثال زده شده‌اند. فرمول‌های حقیقی برای تعیین میزان هزینه‌ها به مسائل متفاوتی بستگی دارد).

◀ **فاصله از دولت مرکزی:** هزینه‌های مربوط به نگهداری یک شهر با توجه به میزان فاصله از دولت مرکزی تغییر می‌کند. در ابتدای بازی "قصر" که به صورت خودکار در اولین شهری که شما می‌سازید ظاهر می‌شود به عنوان جایگاه دولتی شما در نظر گرفته می‌شود. هر چه یک شهر از این قصر مرکزی دورتر باشد هزینه‌های مربوط به نگهداری آن نیز نسبت به شهرهای دیگر بیشتر می‌شود.

◀ **کم کردن میزان هزینه‌های مربوط به نگهداری:**

• **دادگاه‌ها:** ساختن یک دادگاه، هزینه مربوط به نگهداری یک شهر را به میزان



نصف کاهش می‌دهد. دادگاه‌ها برای ساختن یکی از عجایب که "قصر فراموش شده" نامیده می‌شود، مورد نیاز هستند. اگر تمدن شما به مرحله‌ای رسید که مجبور بود هزینه‌های فوق العاده وحشتناکی را بابت نگهداری شهرهای واقع شده در دور دست پردازد اولین و مهمترین

کاری که باید بکنید این است که هر چه سریعتر به ساختن دادگاه‌ها مشغول شوید.

• **تغییر مکان دادن قصر مرکزی:** اگر قصر مرکزی در یکی از لبه‌های مرزی شما قرار گرفته بود، شما می‌توانید این قصر را به یکی از مناطق مرکزی قلمرو خود انتقال دهید. البته به این نکته باید بسیار دقت کنید که با ظاهر شدن قصر جدید، قصر اولیه شما از بین خواهد رفت.

• **افزافه کردن جایگاه‌های مربوط به دولت مرکزی:** شما می‌توانید با ساختن دو نمونه از عجایب که عبارتند از "قصر فراموش شده" و "versailles" از آنها به عنوان جایگاه مربوط به دولت مرکزی استفاده کنید. شهرهای شما به هر کدام از این جایگاه‌ها نزدیک‌تر باشند بر اساس فاصله نزدیکتر هزینه مربوط به نگهداری پرداخت نمی‌کنند. بنابراین شما می‌توانید با ساختن اینگونه عجایب هزینه‌های مربوط به نگهداری قلمرو خود را کاهش دهید. "قصر فراموش شده" یکی از عجایب بین‌المللی است و تمدن شما همیشه به آن دسترسی دارد و می‌تواند آن را بسازد اما دقت کنید که تنها یک تمدن در دنیا می‌تواند "versailles" را بسازد.

• قانون مالیات: این قانون حکومتی تمام هزینه‌های ناشی از فاصله‌های بین شهری را از بین می‌برد.

• هزینه‌های حمل و نقل: اکثر قوانین حکومتی دارای هزینه مربوط به خود می‌باشند که در هر دوره چرخشی مبلغی را به هزینه‌های شما اضافه می‌کند. بعضی از قوانین حکومتی دارای هزینه‌های بالانری می‌باشند. بنابراین هنگام انتخاب یک قانون حکومتی بایستی دقت لازم را اعمال کنید.

• آموزش: در حین ادامه بازی تمدن ۴ امپراطوری شما به صورت آهسته هزینه‌های مربوط به نگهداری بیشتری را ایجاد می‌کند. علت آن تورم می‌باشد. این مسئله باعث می‌شود که علاوه بر سایر هزینه‌های یک سری هزینه اضافی در هر دوره چرخشی برای تمدن شما ایجاد شود. شما مجبورید با تولید ثروت بیشتر اثرهای ناشی از تورم را خنثی کنید.

• تحقیقات تکنولوژی: شما در هر دوره چرخشی باید مقداری پول برای تحقیقات بر روی تکنولوژی خرج کنید شما این گونه تحقیقات را مجبورید انجام دهید زیرا در غیر این صورت تمدن شما ورشکسته می‌شود.

• هزینه‌های مربوط به نگهداری واحدها: شما با توجه به قانون حکومتی خود بایستی یک سری هزینه نگهداری بابت هر واحد موجود در بازی پردازید.

• هزینه‌های مربوط به ارتقاء واحدها: شما پس از آنکه واحدی را ساختید با گذشت زمان و با پیشرفتهای تکنولوژیکی که ایجاد می‌کنید، می‌توانید واحدهای خود را پیشرفته‌تر کنید (به عنوان مثال یک کماندار معمولی را می‌توانید به یک کماندار پولادین تبدیل کنید). شما بابت این پیشرفتهای بایستی هزینه پردازید.

• سرعت بفشیدن به عملیات ساخت: شما می‌توانید با انتخاب قانون حکومتی حق رای بین المللی و با صرف مقداری طلا عملیات ساخت واحدها و ساختمانهای خود را سرعت ببخشید.

• سیاست: شما می‌توانید با استفاده از پول فعالیتهای زیادی را در زمینه سیاست انجام دهید. تمدنهای دشمن معمولاً "با آن دسته از مسائلی که مد نظر شما می‌باشد موافقت می‌کنند. (البته اگر قیمت صحیح را به آنها پیشنهاد بدهید). شما می‌توانید کل هزینه‌هایی در حال حاضر تمدن خود را از طریق فشردن دکمه F3 و ورود به صفحه راهنمای مالی مشاهده کنید.

• قوانین حکومتی و ثروت: قوانین حکومتی تمدن شما تاثیر پذیری بالایی نسبت به میزان ثروتی که شما بدست می‌آورید و خرج می‌کنید دارند. بعنوان مثال بعضی از قوانین حکومتی امتیازاتی در زمینه تجارت صلح آمیز برای شما دارند. در حالی که بعضی دیگر ممکن است هزینه مربوط به نگهداری یک ارتش بزرگ را کاهش بدهد.

« بی پول شدن: اگر تمدن شما نتواند از پس هزینه‌ها بر بیاید. به شهرهای شما ضربه وارد خواهد شد همچنین عملیات ساخت واحدهای مختلف و ساختمانها تا زمانی که وضعیت اقتصادی شما در حالت مطلوبی قرار نگیرد، متوقف خواهد شد. علاوه بر این ممکن است یکسری از واحدها و ساختمانهای خود را که از پس هزینه‌های آنها بر نمی‌آید، از دست بدهید. وقتی که شهرهای شما در چنین وضعیتی قرار گیرند اولین کاری که بایستی انجام دهید این است که وضعیت مالی خود را به حالت عادی برگردانید.

« مدیریت اقتصادی مناسب: ممکن است شما در اوایل بازی در، در دسرهای اقتصادی جدی فرو بروید. این مسئله معمولاً " زمانی رخ می‌دهد که شما شهرهای زیادی را بسازید بدون آنکه ساختمانها و پیشرفتهای اولیه مورد نیاز شهرهای در حال حاضر خود را ایجاد کرده باشید. بنابراین هیچ چیزی وجود ندارد که بتواند هزینه‌های مربوط به این گسترش را پردازند. نتیجه این است که مخارج شما از درآمد شما سبقت می‌گیرد و خزانه شما در وضعیت نزولی قرار خواهد گرفت. چندین روش مختلف وجود دارد که شما در چنین آشفتگی مالی قرار نگیرید.

- دهکده‌های قبیله‌ای: اگر در اطراف شما دهکده‌های قبیله‌ای وجود دارند یکی از واحدهای خود را به آنجا بفرستید. در این صورت ممکن است که آن دهکده به عنوان باج به شما مقداری پول بدهد (این روش یکی از بهترین روشهای موقتی است).

- کم کردن میزان بدهجه تحقیقاتی: شما می‌توانید میزان هزینه مربوط به تحقیقات تکنولوژیکی را که در هر دوره چرخشی می‌پردازید با استفاده از کلید قرار گرفته در سمت بالای صفحه نمایش و در سمت چپ آن کم کنید.

- ایجاد پیشرفتهای: ساختن خانه‌های روستایی و ایجاد پیشرفت روی منابعی که در مرزهای شما واقع شده‌اند مانند منابع طلا و نقره، پوست خز و عاج فیل و... که برای شما سود مالی در بردارند روش خوبی برای کسب ثروت محسوب می‌شوند. برای دسترسی شهرهای شما به این منابع بایستی جاده بسازید.

- ساختن سافتمانهای مختلف: در داخل شهرهای خود دادگاه بسازید تا هزینه مربوط به نگهداری کمتر شود در ضمن می‌تواند با ساختن فروشگاهها درآمد خود را بالاتر ببرد. اگر هم هنوز نمی‌توانید این ساختمانها را بسازید. بایستی تحقیقات خود را به سمت تکنولوژیهای هدایت کنید که به ساخت آن ساختمانها منجر می‌شوند. عدم موفقیت در ساختن زود هنگام چنین ساختمانها یکی از مسائلی است که افراد تازه کار در بازی تمدن ۴ با آن مواجه می‌شوند.

• **تولید ثروت:** اگر در یک مرحله خاص از تکنولوژی قرار گرفته باشید، می‌توانید با ایجاد واحدها و ساختمانهای جدید سرعت تولید ثروت در شهر خود را افزایش دهید.

• **اهمیت دادن به ثروت:** زمانی که شهرهای شما در حال کار بر روی زمینهای اطراف می‌باشند حالت اهمیت به ثروت را انتخاب کنید که ممکن است گزینه‌های انتخابی دولت با مواردی که مد نظر شما است، یکی نباشد.

• **تذکرات هژمون:** به صفحه مربوط به قوانین حکومتی مراجعه نمایید تا ببینید آیا می‌توانید هزینه‌های مربوط به قانون حکومتی را با انتخاب یک قانون حکومتی ارزان‌تر کاهش دهید یا نه؟

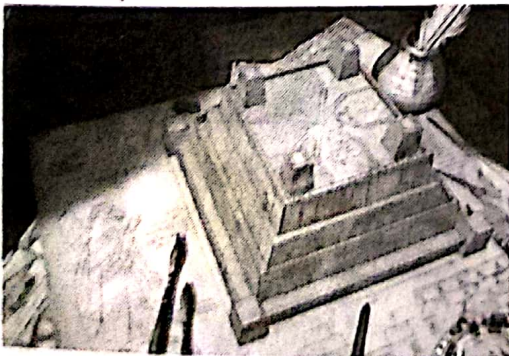
• **انهدام واحدها:** واحدهای نظامی اضافی را از بین ببرید. وقتی نمی‌توانید از پس هزینه‌های مربوط به شهرهای تازه تاسیس بر بیایید بهتر است مهاجرین خود را از بین ببرید.

• **سیاست:** با توجه به قدرت تکنولوژی شما می‌توانید به کسب طلا از طریق همسایگان خود پردازید و از طریق تجارت یا تهدید و اجبار کردن پیشرفتهای آنان بدست آورید.

• **ترک کردن شهرها:** اگر در داخل شهر هیچ واحدی کار نکند شما می‌توانید این شهرها را که برای شما ایجاد هزینه‌های اضافی می‌کنند ترک کنید. شما می‌توانید این شهرها را از روش سیاسی به سایر تمدنها بدهید و یا می‌توانید به سادگی تمامی نیروهای نظامی خود را از آن شهر خارج کنید و امیدوار باشید که یکی از قبایل وحشی آن را تصرف کند (اگر وضعیت شما این قدر بد شده باشد یکی دیگر از گزینه‌های پیش روی شما این است که یک بازی جدید را شروع کنید).

## عجایب:

عجایب شامل ساختمانهای دیدنی، اختراعات و عقاید قدیمی می‌شوند. اهرام، کلیسای جامع، مجسمه آزادی و هالیوود مثالهایی از این عجایب می‌باشند. به طور کلی عجایب دو نوع می‌باشند: عجایب بزرگ و عجایب بین المللی.



◀ **عجایب بزرگ:** عجایب بزرگ تنها یک بار ساخته می‌شوند یعنی در طول یک بازی تنها یک نمونه از این عجایب

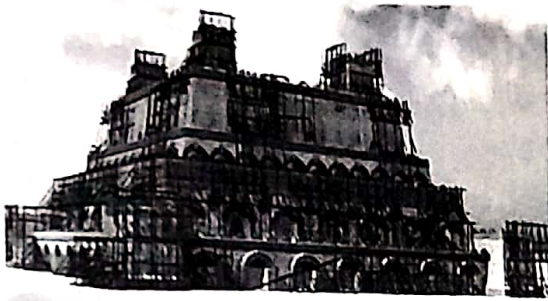
قابل ساختن است به عنوان مثال فانوس دریایی بزرگ یکی از عجایب بزرگ می‌باشد و هر تمدنی که برای اولین بار آن را بسازد، تنها تمدنی خواهد بود که از مزایای آن



بهره‌مند می‌شود. عجایب بزرگ بسیار سودمند هستند. اما در عین حال مدت زمان بسیار زیادی برای ساختن آنها مورد نیاز است.

«عجایب بین المللی» هر تمدنی می‌تواند در طول بازی یکبار این عجایب را بسازد. به عنوان مثال هر تمدنی می‌تواند یکی از عجایب به نام مرکز بانکی بین المللی را بسازد (ولی هیچ تمدنی نمی‌تواند دو نمونه از آن را داشته باشد) هر شهری می‌تواند ۲ نمونه از عجایب بین المللی را داشته باشد بنابراین در انتخاب مکانی خود دقت کنید.

«سافتن عجایب» عجایب نیز مانند سایر ساختمانها در داخل شهر تولید می‌شوند.



اگر شما یکی از عجایب را بسازید گزینه مربوط به آن در فهرست مربوط به ساخت و ساز ظاهر خواهد شد، کافی است که مورد مد نظرتان را از این صفحه انتخاب کرده سپس بر روی آن کلیک کنید. دقت کنید که در یک زمان معین یک شهر تنها می‌تواند یکی از عجایب را بسازد.

«بازنده شدن در مسابقه سافتن عجایب بزرگ» اگر شما در حال ساختن یکی از عجایب بزرگ باشید و تمدن دیگری آن را به اتمام برساند. عملیات ساخت شما پایان می‌یابد و میزان تلاشی که برای ساخت انجام گرفته تبدیل به طلا می‌شود. البته این مسئله در مورد عجایب بین المللی صادق نیست زیرا هر تمدنی می‌تواند یک نمونه از این عجایب را برای خود داشته باشد.

«عجایب و منابع» بعضی از منابع خاص سرعت ساخت عجایب شما را دو برابر می‌کند بعنوان مثال، تمدنی که از طریق شبکه بین شهری به منابع سنگ دسترسی دارد می‌تواند اهرام را با سرعت بیشتری بسازد.

«آثار عجایب» عجایب دارای تاثیرات زیادی می‌باشند بعضی از آنها میزان تولیدات شما را افزایش داده، بعضی میزان درآمد تجاری شما را افزایش می‌دهند و باعث افزایش قدرت تحقیقاتی شما می‌شوند و یا شاید باعث افزایش سرعت ایجاد پیشرفت‌ها توسط کارگران شما شوند. تمامی عجایب باعث ایجاد پیرفت فرهنگی و نیز افزایش سرعت ساخت افراد بزرگ در شهرهای مربوط به خود می‌شوند.

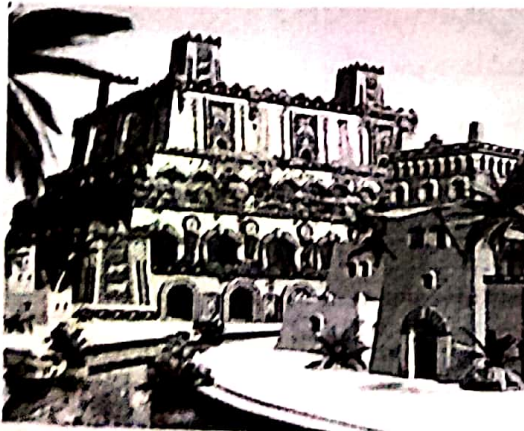
«بدست آوردن عجایب» اگر شما شهری را که دارای یکی از عجایب بزرگ می‌باشد، تصرف کنید عجایب واقع شده در آن را نیز تحت اختیار خواهید داشت.

اگر شما شهری را که دارای عجایب بین‌المللی است تصرف کنید آن عجایب از بین می‌رود و اگر شهری را به طور کامل ویران کنید تمامی عجایب واقع شده در آن نیز از بین می‌رود. عجایب بزرگ در صورتی که خراب شوند دیگر نمی‌توان آنها را مجدداً ساخت.

فرسوده شدن عجایب: بعضی از عجایب با گذشت زمان فرسوده می‌شوند. این فرسودگی توسط ایجاد تکنولوژی‌های مختلف توسط تمدنهای متفاوت ایجاد می‌شود. در این صورت تاثیرات این گونه عجایب ناپدید خواهد شد. ولی همچنان به تولید فرهنگ ادامه می‌دهند به عنوان مثال فانوس دریایی بزرگ یک امتیاز تجاری به تمامی شهرهای ساحلی اهدا می‌کند. همچنین به میزان ۸+ فرهنگی شهری را که در آن واقع شده افزایش می‌دهد. در صورتی که یکی از تمدنها به تکنولوژی نیروی بخار دسترسی پیدا کند فانوس دریایی بزرگ فرسوده می‌شود و دیگر هیچ امتیاز تجاری برای شما نخواهد داشت ولی همچنان تولید فرهنگ می‌کند.

## نکات مهم:

- اگر با یک دیده بان وارد دهکده‌های محلی شوید نتایج بهتری عاید شما می‌شود.
- از نیروها و تواناییهای مختلف واحدها باخبر باشید. بعنوان مثال یک مرد تبردار دارای برتری نسبت به نیزه‌دار می‌باشد شمشیرزن در هنگام حمله به یک شهر شامل امتیاز کمکی می‌باشد. نیزه‌داران در جنگ با ارباب سواران دارای برتری هستند.
- بهترین زمان تجارت تواناییها با سایر تمدنها، دقیقاً " همان زمانی است که



تحقیقات در مورد یک تکنولوژی به اتمام برسد. قبل از آنکه سایرین بر شما پیشی بگیرند با تمدنهای مختلف صحبت کنید و ببینید که در ازای این تکنولوژی چه چیزی را می‌توانید بدست آورید.

- از واحدهای باتجربه خود دفاع کنید. یک واحد کهنه کار با ابزارهای قدیمی بهتر از واحدهای تازه کار با ابزارهای پیشرفته دفاع می‌کند.

• قوانین حکومتی جدید همیشه قوانین بهتری نیستند. همیشه قوانین جدیدتر را انتخاب کنید. گزینه‌های مورد نظر خود را بسنجید و نیازها و اولویتها را در نظر بگیرید.

• زمینه‌های تحقیقاتی خود را به صورت متعادل پیش ببرید. صرف کردن مدت زمان زیاد به روی یک نوع تحقیقات خاص زمان زیادی را تلف خواهد کرد. غفلت از تکنولوژی‌های ارزان و قدیمی ممکن است به ضرر شما تمام شود.

• شما برای نگهداری از واحدهای خود باید پول خرج کنید. وقتی نیاز شما با ۱۵ واحد رفع می‌شود هیچگاه از ۱۵۰ واحد استفاده نکنید.

• در زمان مقابله با گروههای بزرگ دشمن هیچگاه ناامید نشوید. می‌توانید با



استفاده از منجیق به میزان زیادی به دشمن خود آسیب وارد کنید. البته منجیقها به سواره نظامها نمی‌توانند آسیب وارد کنند.

• تا آنجایی که ممکن است واحدهای خود را ارتقاء ندهید. بهتر است منتظر بمانید تا ببینید حریف

شما چه نوع واحدهایی را ارتقاء می‌دهد. البته اگر واحدی مجروح باشد، در صورت ارتقاء یافتن اندکی بهبودی می‌یابد.

• همیشه مهاجرین، کشتیهای بادبانی و کشتیهای حمل و نقل خود را با یک سری نیروی کمکی روانه کنید.

• در تمامی مکانهایی که تیرگی و ابهام جنگ وجود دارد. احتمال وجود قبایل وحشی نیز وجود دارد. بنابراین هیچ گاه وارد سرزمینهایی که از امنیت آنها اطمینان ندارید، نشوید. حتی اگر در دوره‌های چرخشی قبلی آنجا را چک کرده باشید.

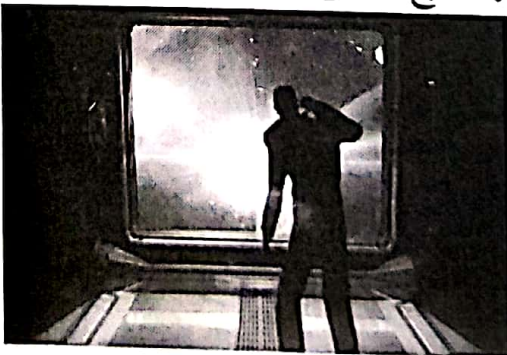
• در امضای توافقنامه مرزهای باز با سایر تمدنها دقت زیادی کنید. مطمئن شوید طرف مقابل شما در ازای یک پیشنهاد بالا، نقشه قلمرو شما را به دیگران نمی‌فروشد.

• از فرهنگ تمدن خود هافل نشوید. دیوارها و قلعه‌ها تنها در مقابل باروت مقاومت می‌کنند. اما نفوذ فرهنگی بالا باعث می‌شود که قدرت دفاعی شما در تمامی مناطق بالا برود.

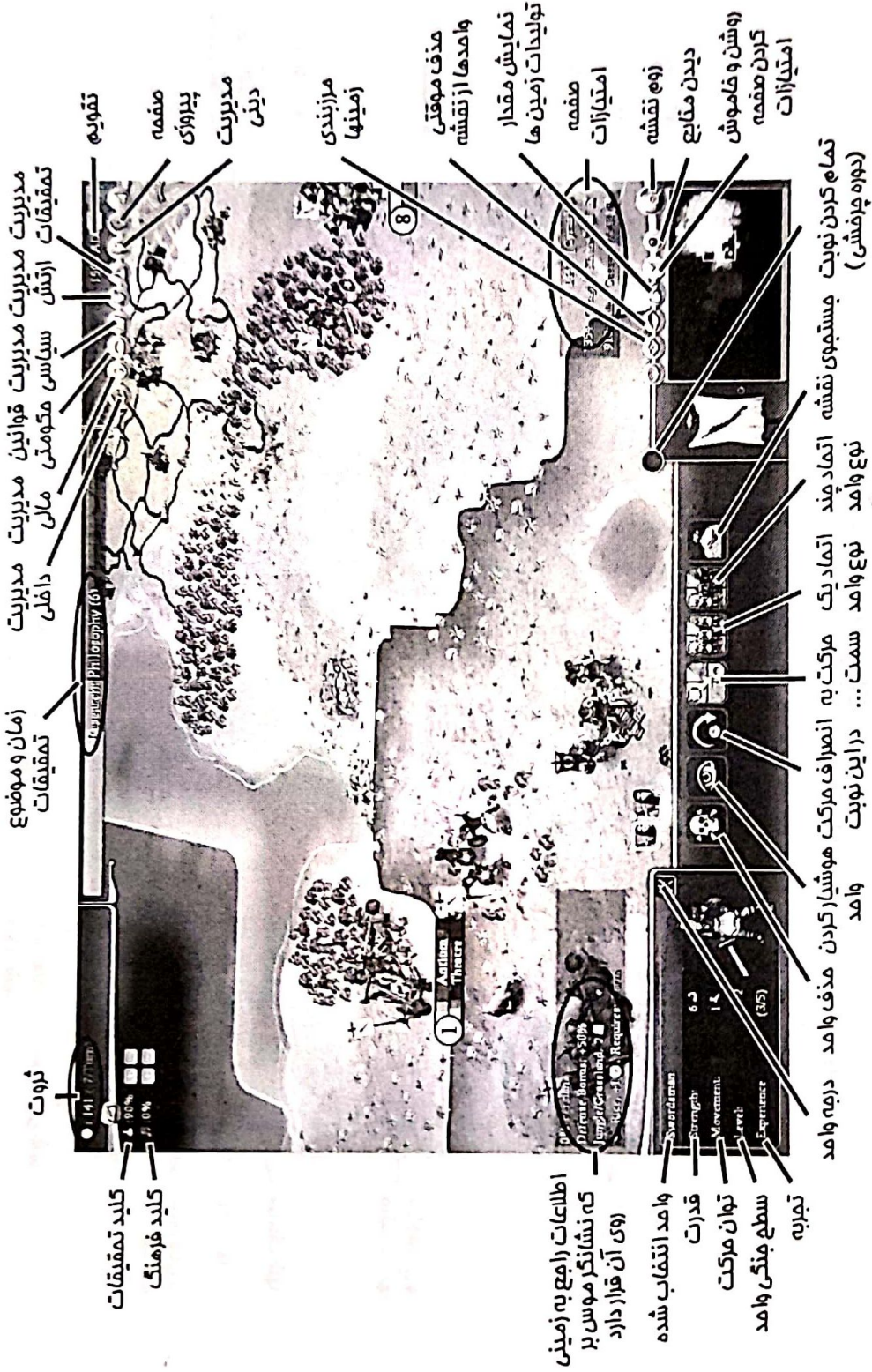
• اگر شما به یک منبعی دسترسی پیدا کردید که نسبت به شما بسیار دور است و نمی‌توانید از آن استفاده کنید، بهتر است یکی از نیروهای خود را در آنجا نگهدارید. تا ببینید سرانجام چه کسی برای بهره برداری از آن می‌آید.

- از خانه‌های روستایی غافل نشوید. ممکن است در ابتداء کوچک باشند. ولی پس از آنکه رشد کردند از این که آنها را ساخته‌اید خوشحال خواهید شد.
- از فرصتی که برای غارت کردن یک خانه روستایی نصیب شما می‌شود بخوبی استفاده کنید. زمانی را که مورد نیاز است تا یک مرحله رشد در خانه‌های روستایی ایجاد شود نمی‌توان کاهش داد و در ضمن از غارت این خانه‌ها پول خوبی نصیب شما می‌شود.
- هنگام حمله به یک شهر پیشرفته بهتر است که تجهیزات محاصره را نیز با خود به آنجا ببرید. با بمباران واحدهای دفاعی شهر، افراد دفاع کننده مقاومت کمتری از خود نشان می‌دهند.
- از مقابله با واحدهای دوربرد جنگی نترسید. کمانداران جزء بهترین نیروهای حمله کننده نیستند.
- ارتقاء جناحی تنها در زمانی که شما حمله می‌کنید قابل استفاده است. واحدهایی که از این نوع ارتقاء استفاده می‌کنند می‌توانید از یک امتیاز حرکتی بیشتر در هنگام صرف نظر کردن از ادامه جنگ برخوردار شوند.
- با استفاده از ارتقاء پزشکی از واحدهای خود پشتیبانی کنید. در هنگام این نوع ارتقاء هیچگونه امتیازی به واحد شما داده نمی‌شود ولی واحد شما مقاومت بیشتری پیدا می‌کند.
- هیچگاه یک شمشیرزن را در جنگی که در آن سلاح گرم وجود دارد، استفاده نکنید.
- به اعلاناتی که در مورد دینها و عجایب ساخته شده به شما گفته می‌شود دقت کنید. شما از این طریق می‌توانید بفهمید که دشمنانتان به چه میزان قدرتمند شده‌اند.
- در صورتی که یک دین مرکزی را انتخاب کردید، نهایت تلاش خود را برای گسترش این دین در تمام شهرهای خود بکنید. اغلب قوانین حکومتی مذهبی تنها در شهرهایی که از این دین مرکزی پیروی می‌کنند، قابل اجراست.
- پیمان مرزهای باز در واقع نوعی دعوت برای مبلغان مذهبی شما می‌باشد. دین اصلی خود را به سرعت گسترش دهید تا بتوانید از مزایای جاسوسی در سایر تمدنها بهره ببرید. اگر دین شما به میزان کافی گسترش پیدا کند، پیوند شما با همسایگانتان قوی‌تر خواهد شد.
- مطمئن شوید که شهر شما به چه ساختمانی نیاز دارد و سپس شروع به ساخت آن کنید. شهرهایی که هیچ رابطه بازرگانی در آنها انجام نمی‌شود نیازی به کتابخانه ندارد و شهرهایی که در آنها هیچ جنگی رخ نمی‌دهد نیازی به دیوار و قلعه ندارند.

- دقت کنید که در هر شهری تنها می‌توان دو نمونه از عجایب بین المللی را ساخت. هیچگاه در شهری که می‌خواهید در آینده کارهای صنعتی در آن انجام دهید، عجایب حماسی را نسازید.
- اگر خواستید با واحدی ضعیف به مقابله یک دشمن قوی بروید، حتماً " از واحدهای کمکی استفاده کنید. زیرا دشمن شما در صورت برنده شدن در جنگ، تجربه کسب می‌کند و از قبل خطرناکتر هم می‌شود.
- دشمنان خود را شناسایی کنید. در صورتی که شما پروژه مانهاتان را به اتمام برسانید، شناخت تمدنهایی که نیاز به داشتن اورانیوم برای شناخت بمب هسته‌ای دارند یا ندارند امری بسیار حیاتی خواهد بود.
- ارتشهای وابسته به نفت بسیار بهتر از واحدهای زره پوشی هستند که نیروی خود را از طریق زغال سنگ بدست می‌آورند. اگر شما اولین فردی هستید که به این واحدها دسترسی یافته‌اید، از آنها برای جلوگیری از دسترسی رقیبان به منابع دریایی نفتی استفاده کنید.
- رشد جمعیتی شهرهایی که در حال ساخت مهاجران و کارگران می‌باشند متوقف می‌شود. بهتر است در بعضی مواقع قبل از تولید چنین واحدهایی به شهر اجازه رشد کافی را بدهید.
- کمتر می‌توان با روشهای عادی در جنگها پیروز شد، اگر می‌خواهید شهری را تحت تصرف خود در بیاورید، بهتر است به غارت حومه شهر پردازید و یا می‌توانید مخالفان خود را تطمیع کنید تا از قلعه خود بیرون بیایند. به طور کلی یک جنگ فرسایشی باعث سودهای اقتصادی خواهد شد و به پیروزی شما کمک زیادی می‌کند.
- در آسیا هیچگاه به جنگهای زمینی مشغول نشوید.
- چهارپایان اصلی و غذاهای دریایی تنها منابع غذایی محسوب نمی‌شوند و به شهر شما منفعتهای دیگری نیز می‌رسانند. شهرهایی که در نزدیکی دو یا چند نمونه از این منابع غذایی می‌باشند به سرعت رشد می‌کنند.
- به دیده بانی در سرزمین خود پردازید و ببینید که در نزدیکی شما چه نوع منابعی وجود دارند. برنامه ریزی کنید تا به تکنولوژی مورد نیاز برای استفاده از این منابع هر چه سریعتر دست یابید.



- اگر دشمن شما قدرت زیادی دارد، بهتر است که پشت دیوارهای شهر خود پنهان شوید و وقت را تلف کنید. پیشرفته‌ها و واحدهایی را ایجاد کنید که برای مقابله با دشمن شما بهتر می‌باشند.
- همیشه بزرگ شدن بهترین وضعیت نیست. توسعه بیش از حد می‌تواند از رشد اقتصادی و تحقیقاتی شما جلوگیری کند (حتی اگر به میزان جمعیت و تولیدات شما اضافه شود).
- تمدنی که در آن پول رایج وجود نداشته باشد نمی‌تواند از اقتصاد خوبی بهره‌مند شود و در نتیجه یک امپراطوری رو به رشد نخواهد بود.
- عجایب تنها برای شما سودهای بی‌همتا به همراه نخواهند داشت بلکه برای جمعیت شما الهام بخش خواهند بود. در شهرهایی که عجایب باستانی یا عجایب بزرگ چندگانه وجود داشته باشد، تعداد افراد بزرگ بیشتری تولید می‌شود.
- روشهای متفاوتی برای شاد کردن مردم وجود دارد. دین، منابعی برای خوش گذرانی، پیشرفتهای ایجاد شده در شهرها، قوانین حکومتی خاص، امتیازات فرهنگی و... نمونه‌هایی از این روشها هستند. اگر توجه شما در منطقه‌ای کم بود، سعی کنید در سایر مناطق توجه بیشتری را داشته باشید بهتر است که هیچ‌گاه شهرنشین عصبانی در شهر شما وجود نداشته باشد.
- هیچ‌گاه از نیروی دریایی خود غافل نشوید. مخصوصاً " در اواخر بازی کنترل داشتن روی دریاها مطمئناً " برای شما منافع زیادی به همراه خواهد داشت.
- هیچ‌گاه از نیروی هوایی خود غافل نشوید. تنها راه مبارزه با حمله‌های هوایی دشمنان این است که خودتان کنترل آسمانها را در دست بگیرید اگر شما با کمبود نفت مواجه باشید، در خطری جدی قرار گرفته‌اید.



تقسیم  
صحنه  
پیروی  
مدیریت  
دلیلی

مدیریت مدیریت مدیریت قوانین مدیریت مدیریت مدیریت  
تعمیرات ارتش سیاسی محکماتی مالی داخلی  
زمان و موضوع  
تعمیرات

نوبت  
کلید تعمیرات  
کلید فرهنگ

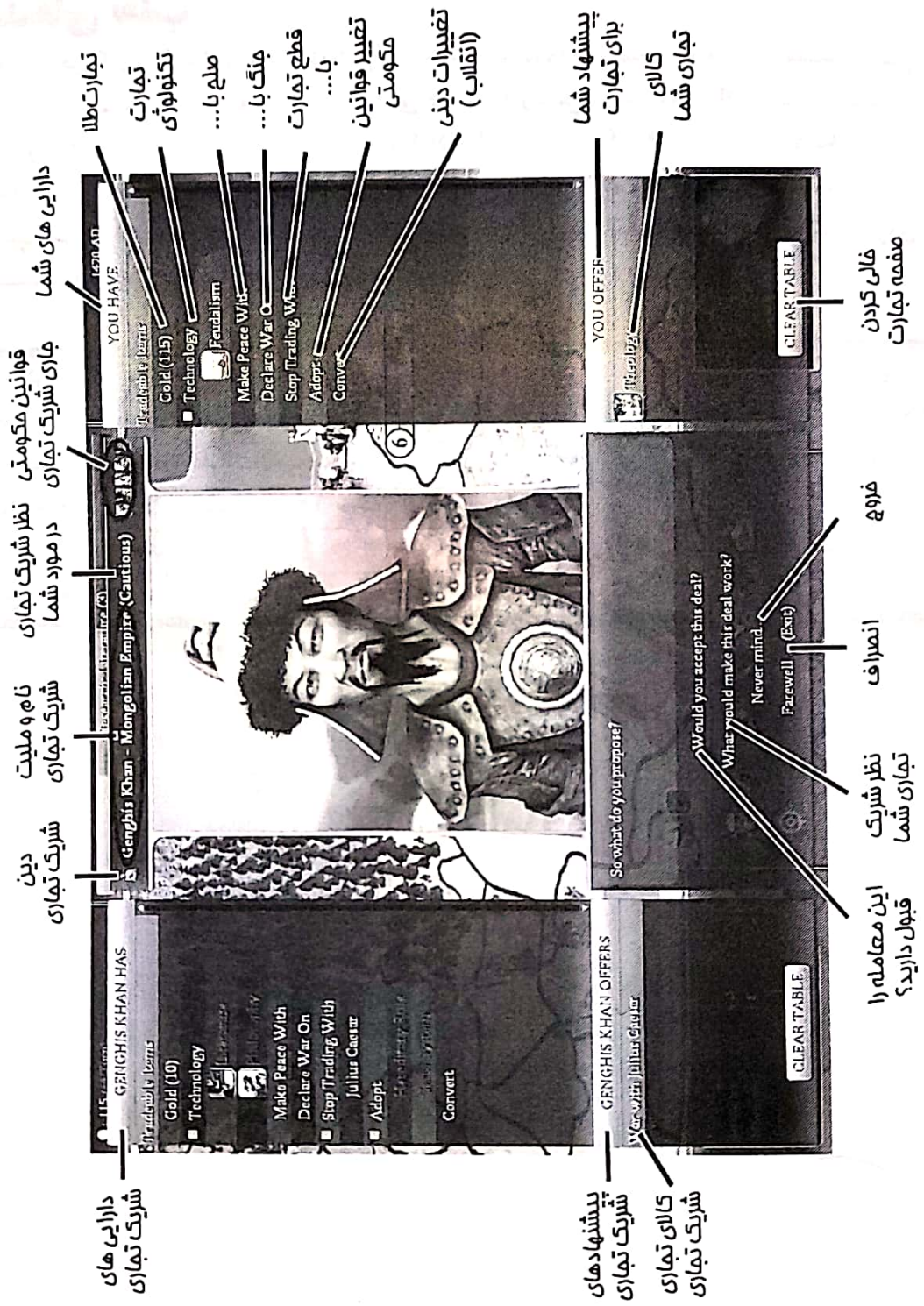
مرزبندی  
زمینها  
مذف موقتی  
وامدها از نقشه  
نمایش مقدار  
تولیدات زمینها  
صحنه  
احتیازات  
زوم نقشه  
دیدن منابع  
روشن و خاموش  
کردن صحنه  
احتیازات

اطلاعات راجع به زمینی  
که نشانگر موس بر روی آن قرار دارد  
وامد انتفاع شده  
قدرت  
توان مرکب  
سطح جنگی وامد  
تجربه

تمام کردن نوبت  
جستجوی نقشه  
اتمامچند  
نوع وامد  
مرکب به انصراف  
موسشمار کردن  
مذف وامد  
درجه وامد  
در این نوبت  
وامد







دارایی های شما  
 قوانین حکومتی  
 برای شریک تجاری  
 نام و ملیت  
 شریک تجاری  
 دین  
 شریک تجاری  
 نظر شریک تجاری  
 در مورد شما  
 شریک تجاری  
 دارایی های شما

تجارت طلا  
 تجارت  
 تکنولوژی  
 صلح با...  
 جنگ با...  
 قطع تجارت  
 ... با...  
 تغییر قوانین  
 حکومتی  
 تغییرات دینی  
 (انقلاب)

پیشنهاد شما  
 برای تجارت  
 تجاری شما  
 کالای

YOU OFFER  
 Technology  
 CLEAR TABLE

So what do you propose?  
 Would you accept this deal?  
 Never mind.  
 Farewell (Exit)

GENGHIS KHAN OFFERS  
 Gold (10)  
 Technology  
 Feudalism  
 Make Peace With  
 Declare War On  
 Stop Trading With  
 Adopt  
 Convert  
 CLEAR TABLE

فالی کردن  
 صفحه تجارت  
 خروج  
 انصراف  
 نظر شریک  
 تجاری شما  
 این معامله را  
 قبول دارید؟

پیشنهادهای  
 شریک تجاری  
 کالای تجاری  
 شریک تجاری

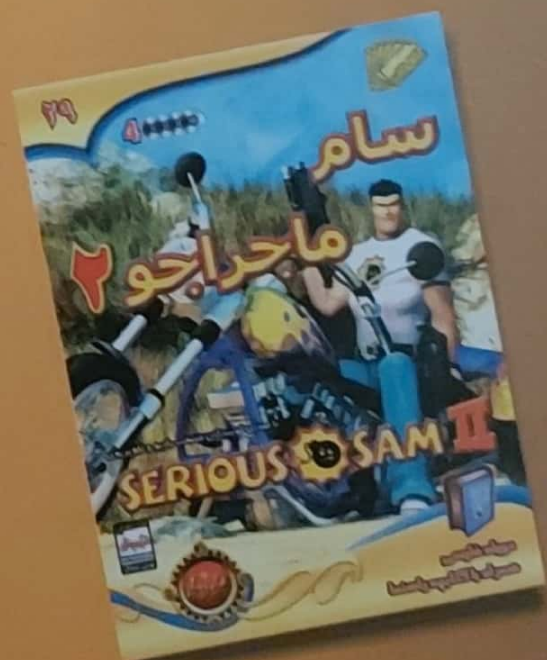
## کدهای تقلب

قبل از هر کاری ابتدا از فایل civ4config.ini نسخه پشتیبان تهیه کنید سپس این فایل را که در پوشه نصب بازی قرار دارد بوسیله notpad باز کنید و مقدار "CheatCod = 0" را به "CheatCode = chipotle" تغییر دهید. بعد از این کار در میان بازی با فشردن کلید ~ منوی تقلب باز میشود و شما پس از تایپ کردن کد "Game.toggleDebugMode" میتوانید از کلیدهای زیر برای رسیدن به نتیجه مورد انتظار استفاده کنید.

[Ctrl] + D	باز کردن فهرست اشکال زدایی
[Shift] + ]	زیاد شدن قدرت واحد انتخاب شده
[Shift] + [	کم شدن قدرت واحد انتخاب شده
[Ctrl] + 4	اضافه کردن طلا به مقدار ۱۰۰۰ سکه
[Ctrl] + [Shift] + Left Mouse	وارد کردن واحد/شهر
[Ctrl] + W	ویرایشگر جهان

www.NPGame.net

www.NPShop.net



شرکت مهندسی نوین پندار

تلفن: ۶۶۶۶۳۵۵۵ - ۶۶۶۶۳۵۵۵ - ۶۶۶۶۳۵۵۵ - ۶۶۶۶۳۵۵۵

تهران، ۱۱-۶۶۶۶۲۰۱۱